no.200
1982年11/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
NOVEMBER 15, 1982

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

TVコピーで初の判決

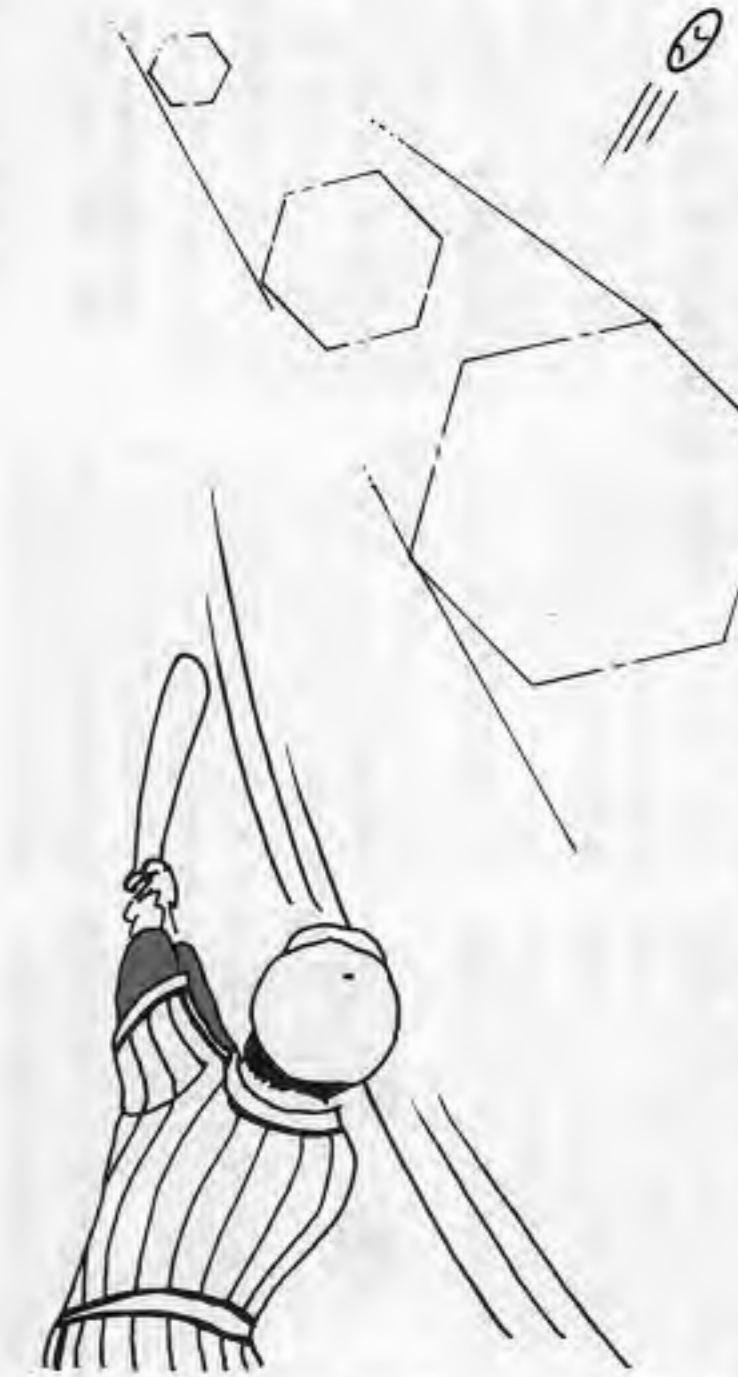
タイトー「インベーダー」でウコーに勝訴

映像とその変化に　商品の出所表示の機能

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では、同社TVゲーム機のコピー品を製造、販売していた㈱ウコー・エンタープライズ（本社東京、上岡美津男社長）を相手どって損害賠償などを求める本案訴訟を起していたが、このほど三年余りの歳月を経て勝訴判決を獲得したことを明らかにした。今回の判決は不正競争防止法に基づくものであり、著作権法に基づくものではないが、TVゲーム機の無断コピー行為が決して許されないことを判決として示した初めてのものであり、これによりコピー対策は一段と迅速に法的判断が可能になったほか刑事面でも対処しやすくなった——など大きく前進し、この判決の意義は高く評価されている。

TVゲーム機の無断コピー（複製行為）について、仮処分などと異なる本案訴訟で判決が出たのは、今回がまったく初めてのこと。タイトーでは、今回判決をみた事件以外にも、TVゲーム機コピーに関して数件の訴訟を起していることを明らかにしており、それらのうちには著作権法だけに基づいて訴えているものがあり、いずれ近く著作権に基づく判決が下ると見られている。これらの訴えを通じ、タイトーでは

TVゲーム機の無断コピー行為は決して許されるものではないことを裁判所を舞台に明らかにするとともに、AM業界の責任あるリーダーとして、コピー対策を具体的に仕上げたいとしている。

タイトーでは同社開発のTVゲーム機「スペース・インベーダー」を昭和五十三年六月に発表、同機はすぐさま人気を獲得し、いわゆる〝インベーダーブーム〟として爆発的ブームを巻き起した。このことは同機に対する圧倒的需要をも引き起し、ロイヤリティベースの製造許諾が他の数社に対して大量になされるなど、いわゆる〝製造許諾〟が本格化したのも〝インベーダーブーム〟の成果とされている。国内の社会現象としての〝インベーダーブーム〟は昭和五十四年五月にピークに達したが、世界的に見れば今なおその影響は残されているほどである。

さてウコー・エンター側の動きはどうだったかと言うと、訴えの事実などによると次のようになる。㈱ウコー・コーポレーション（本社東京、内山光代社長）は昭和五十一年設立、五十四年一月はじめごろからTVゲーム機「ファイティング・ミサイル」を製造、販売していた。同社はしかし三月はじめに事実上倒産した。同年二月に㈱ウコー・エンタープライズが発足、ウコー・コーポレーションの営業権等を譲り受けていた。このウコー・エンターは同年三月以来、「ファイティング・ミサイル」を「スペース・ミサイル」と改名、ウコー・コーポから引継ぎ製造販売などした。

タイトーは54年8月、無断のコピーで損害賠償等請求訴訟

訴えによると、ウコー・エンターは少なくとも五十四年五月から約二ヵ月の間に数千台の「スペース・ミサイル」を製造、販売、賃貸した。この「スペース・ミサイル」は事実上タイトーのTVゲーム機「スペース・インベーダー」を無断でコピーしたものだった。タイトーは不正競争防止法と著作権法に基づき、同年八月二十四日、東京地方裁判所に損害賠償等請求訴訟を提起した。

訴えのうち不正競争防止法に基づく部分で、タイトーは、この無断コピー行為が同法第一条第一項第一号が示す「不正競争行為」であるとし、そもそもTVゲーム機という商品の場合に類似性を判断できるのは、この商品における㋑ゲーム受像機の映像、㋺その変化の態様、そして㋩プレイヤーによる遊戯方法——の三点であり、問題となっている二機種のTVゲーム機を並べて比較したとき区別できず、従ってウコー・エンターは「他人の商品たることを示す表示」と同じまたは類似する表示を使用して販売などしたことになる。つまり二つの商品についてその出所の混同を生じせしめたということである。タイトーは、これらを理由に㈱ウコー・エンタープライズとその代表取締役・上岡美津男を共同被告として、無断コピー品によるⒶ損害賠償、Ⓑその仮執行を求めて訴えた。

この裁判の過程で被告側は抗弁らしい抗弁をしなかった、とタイトーでは説明している。つまり法的に根拠のある反論ができなかった、ということである。被告側は身勝手な主張を繰り返すのみで、原告側の訴えに対し抗弁できるものでなかったもようだ。

9月27日、東京地裁は不正競争防止法のみで判決言い渡し

判決は九月二十七日、東京地方裁判所民事第二十九部（牧野利秋裁判長）で言い渡され、その内容はタイトーの主張をほぼ全面的に採り入れ、両被告に対しⒶ「各自に」損害賠償を命じるとともにⒷその仮執行を宣言し、さらにⒸ被告に訴訟費用を支払うよう命じた。しかしながら同判決は、原告が訴訟の根拠としたふたつの法律のうち著作権法には触れず、TVゲームの著作権についての判断をとりあえず回避した（もちろん著作権を否定したわけではない）。

同判決は不正競争防止法第一条第一項第一号の「他人の商品たることを示す表示」に関し、タイトーの主張をほぼ全面的に認め、TVゲーム機「スペース・インベーダー」の場合タイトーのものであることが遅くとも五十四年一月ごろには一般に周知されていたという、「周知」を確認した。しかもこの商品の「出所表示機能」は、それ自体を目的にするものでないが、このTVゲーム機における㋑ゲーム受像機の映像、㋺ゲームの進行に応じたその映像の変化の態様に求められるとした。この点は、TVゲーム機の映像とゲーム上の変化という意味で、視聴覚的著作物としてTVゲームの著作権を認める直前の判断を示すものと言うことができる。

なおこのことに関して判決理由は次のとおりとなっている——「右認定の事実によると、原告商品の受像機に映し出される前記インベーダーを主体とする各種影像とゲームの進行に応じたこれら影像の変化の態様は、それ自体、商品の出所を表示することを目的とするものではないが、遅くとも昭和五十四年一月初めころには、取引上二次的に原告商品の出所表示の機能を備えるに至ったものと認められるのであって、不正競争防止法第一条第一項第一号の規定にいう『他人ノ商品タルコトヲ示ス表示』として、そのころ我が国において周知になったものということができる」。

共同被告各自に損害賠償命令、免れぬ無断コピー行為の責任

以上のほか同判決で注目されるのは、仮執行の宣言、共同被告についてである。仮執行の宣言は民事訴訟法第一九六条に基づくもので、判決が確定しなくとも債権保全の仮執行ができることを意味している。また共同被告については、同判決は会社と個人ともタイトーの商品であるかのように需要者や一般プレイヤーに混同させることを「知りながらまたは過失により」これらの行為によりタイトーの利益を害したこと、個人についてさらに会社をそういう行為に走らせたことを指摘している。判決主文では、損害賠償を共同被告の各自に命じており、共同でいくら支払えでなくそれぞれいくら支払えとなっている点は注目される。これによりコピー業者が、その会社が法律上危くなった段階で会社形態を次々と変えていっても、個人の責任が追求されることになり、いわゆる〝トンネル会社〟によって責任を免れることはできないことが明らかとなったと言える。

タイトーでは、「スペース・インベーダー」に関し少なくとも東京二件、横浜一件、大阪一件の本訴を続行中であることをさきほど示しており、このうち東京の一件で初の判決が出たことになる。同社はこれら以外にも同社TVゲーム機のコピー行為に対しさらに数件の本訴を続行中であるとしている。同社は、今までコピーヤーが言ってきたような身勝手な主張は法

（4めん下段に続く）

本紙通巻二〇〇号に

本号で新聞「ゲームマシン」は遂に通巻二〇〇号となりました。ご愛読者、関係者の皆さまのご声援に対し、深く深く感謝申し上げます。

二〇〇号記念のメッセージ（第2・3面）をお寄せ下さったかたがた、お忙しい中本当にありがとうございました。

次号はこれを機に〝ビデオゲーム一〇周年〟特集の増刊号として、十一月中旬発行する予定です。目下、鋭意製作中ですので、ご期待下さい（社主）。

日本アミューズメントマシン工業協会 会長 中村雅哉

「ゲームマシン」紙の二〇〇号発刊を心からお祝い申し上げます。

貴紙は、昭和四十九年八月十日に創刊号を発行されて以来、紙面を通じてアミューズメントマシン業界の発展に、大きく貢献してこられましたことに深く敬意を表します。

昭和四十九年はあたかも日本におけるビデオゲーム創世紀の年であり、アミューズメント業界が先端技術分野に開眼した年でもあります。その後関係各位のご努力によって業界は飛躍的に発展を遂げてまいりました。今後も、二十一世紀に向けて文化および国民生活水準の向上が期待されますことから、ますますその裾野が拡大することが予想されます。一方、現下の重要課題としてのGマシン問題およびコピー問題は、業界の社会的地位向上・確立のためにも慎重で適切な積極的対応が必要であります。

貴紙におかれましては、このような背景を踏まえ、今回の二〇〇号発刊を契機として業界の健全な発展のための社会的使命に燃え、従来に増してより一層の健筆を奮われご活躍されますことを期待してやみません。

明昌特殊産業株式会社 代表取締役 岡本昌明

「ゲームマシン」二〇〇号、誠におめでとうございます。一口に二〇〇号と言っても、これがなかなか大変なことで、この間の編集各位のご苦労については、本当によく頑張りましたねと申しあげたい気持ちで一杯です。心からお祝いを申しあげます。

われわれ遊園施設の関係者にとって御紙は、まことに適切な業界紙であり、お世辞抜きで最近とみに編集内容も垢ぬけしてきており、時宜に適した問題や情報も豊富で、また用紙やデザインも良く、名実ともに一流紙と申せましょう。この上は更に大変なことですがご苦労を重ねられ、努力を積まれて、次の三〇〇号から五〇〇号、一〇〇〇号へと躍進なされることを、御紙と業界のために切望いたします。なお、官公庁関係筋の情報・記事および業界の要望を官公庁筋へ出していただく形の記事を今までよりも一層増していただけたら、われわれの声をより強く届けてもらえるのではないかと考えております。小文ではありますが二〇〇号のお祝いをかね希望を申しあげる次第です。

㈱セガ・エンタープライゼス 代表取締役 中山隼雄

創刊二〇〇号おめでとうございます。

ジャーナリズムの使命は、あらゆる情報を速く正確に伝達することですが、国内はもとより広く海外のニュースをどこよりも速く正確に、しかもわかり易く読者に伝えております貴紙には常々敬服いたしております。

また、ともすれば企業エゴに動かされ易い業界紙の中にあって、創刊以来、終始一貫して中立の立場を守り、公正な報道を心がけてこられた貴紙の姿勢は、業界人の多大の支持と信頼を集めるところです。

今後ともこの姿勢を堅持され、またコピーマシン、Gマシンに対するキャンペーンをより積極的に展開していただき、当業界の健全な発展のための良き指針となられることを期待してやみません。

貴紙の益々の発展を心よりお祈りいたします。

株式会社タイトー 常務取締役 中西昭雄

発刊二〇〇号記念おめでとう。

この間八年余とのことですが、業界にとっては、今ではゲームマシンの中心的存在となったテレビゲーム分野が着実に発展し、「スペースインベーダー」の大ヒットを生むに至ったことや、これらに付随し派生してきたさまざまな社会問題――等々まさに激動の歴史でありました。

かような時代に、貴紙は一貫して業界の正しい姿勢を説き続け、健全な発展のために寄与してこられた功績に対し、心から敬意を表します。

今後とも業界の社会的地位を名実ともに高めていくよう、報道機関の基本である公平、平等、中立の立場にたち、迅速で正確な報道を心掛け、三〇〇号を目ざして活躍されることを期待します。

日本アミューズメント・オペレーター協会 会長 内田博

二〇〇号発行おめでとうございます。

新聞形式による業界情報紙として、初めて手にした頃はメダルゲーム広告紙といった印象が強く、ちょっと馴じみ難かった記憶がありますが、最近では内容も非常に豊富で、しかも国際的になり、研修旅行等の企画も好評で回を重ねているなど、今ではなくてはならない業界紙として確固たる地位を築くとともに、よくその使命をも達せられていることは、誠に同慶にたえません。

論潮や編集視点も、貴紙としてのそれなりの信条と姿勢がうかがわれ、敬意を表したいと思いますが、当事者から見ると、立場の違いや解釈の違いからか、記事が偏見に見えたり、ドグマチックな論説、好ましくない広告等というふうなものを感じることがあります。しかしそれは、よりよい発展を模索している業界の過渡期における建設的な一つの意見として、評価されるべきと考えています。

『楽しい娯楽、正しい運営』これは来春のNAOエキスポのテーマであります。メーカーもオペレーターも、より理解を深め高次元の協調関係を作り、共同体意識ですべての問題に対処してゆきたいと願っています。貴紙においてもよくその趣旨をご理解いただき、強力にご支援下さらんことを期待しております。

二〇〇号へと積みあげた成果を祝福するとともに、これを機に一層内容の充実を図られ、親近感のある読者のための「ゲームマシン紙」として末永く繁栄されることをお祈りしてお祝いの言葉といたします。

株式会社カワクス 代表取締役 川楠俊太郎 専務取締役 森本登

二〇〇号おめでとうございます。

業界紙として何気なく手にとっておりますが、貴紙の当業界に対する熱意、努力には、いつも感心しております。

AM業界の混沌とした時期に際し、今こそ貴紙本来の報道の使命感を発揮すべく、迅速かつ、正確で常に公正な情報を提供されることを熱望し、また挫けることなくコピー・Gマシン問題、それにAM業界の一般社会における立場等の諸問題に対し、コミュニケーターとしてより一層の努力を期待し、AM業界とともに〝明るい社会、健全なる娯楽〟を勝ちとるために共に頑張りたいと思います。

そしてまた三〇〇号のときにもお互いに存在価値のあるような会社でありたいと祈ってお祝いの挨拶とします。（川楠）

二〇〇号記念おめでとうございます。業界紙として、肩のこらない気楽に読める新聞として、いつも楽しく読ませていただいております。

海外情報も詳しく書かれているので参考になります。特に全国縦断ゲーム場ルポでは、各店の店長クラスの方の運営ノウハウは大変参考になります。欲を言えばゲーム場のレイアウトなども採り上げてもらえればと思います。

加えて、意見をいわせてもらえれば、他業界の人々の意見、当業界でも社員クラスの意見等をリポートされた記事を掲載して欲しいのと、プレスとしての意見（一般新聞の社説）を、もっと増やして欲しいと思います。（森本）

日本娯楽機械オペレーター協同組合 理事長 加茂桂

「ゲームマシン」発刊二〇〇号を数えることになり大変おめでとう存じます。

御社の「ゲームマシン」は、我々AM業界に的確な情報と優れた見聞を報道していただき、常に私どもの指針となっております。

とりわけ本紙の中で全国縦断ゲーム場ルポはその地域地域の息吹きが感ぜられ、大変啓蒙せらるるものが多い、と思っています。

それぞれのコーナーにおける現場経営の理念、青少年育成に係る問題、地域社会への還元、あるいは地域に密着したコーナー作りなど、それぞれの方々の姿勢を拝見し、心豊かなものを感じます。

今後とも一層のご精進を願い、我々業界のためご努力下さらん事をお願い申し上げます。

岐阜特機株式会社 代表取締役 真鍋巧

創刊二〇〇号おめでとうございます。

当業界も発展を続けてまいりましたが、Gマシンの氾濫、青少年の非行問題等があって社会的には、健全なる娯楽として未だに認められるに至っていないのが現状であります。

そうした中にあって貴紙では、それらの諸問題を積極的に取り上げ、業界の浄化、健全化に尽力を傾けられ、また特定の方向に片寄ることもなく、我々業界人にアピールすることの意義は大であります。

ますます多様化していく当業界で進むべき方向を見失うことのないよう、常に尽力されることを期待してやみません。

今後とも、着色された、目先の利益にとらわれない公正な業界紙として、ますますのご活躍をお祈りいたします。

株式会社ホープ 取締役レジャー部長 矢野徳蔵

「ゲームマシン」二〇〇号発刊おめでとうございます。心からお祝い申し上げます。

一言、貴紙に対しまして感想ならびに希望を述べさせていただきます。

「ゲームマシン」は、アミューズメント業界に従事している我々に、正確なる情報を提供されておりますが、特に、内外をとわず情報の速報性、公正なる情報判断につきましては日頃より感服しております。

できれば、もっと各地オペレーターおよびSCロケーション紹介など、オペレート分野の情報をより多く提供していただければ幸いと存じあげます。

今後、益々、アミューズメント業界発展のためにご活躍されることを、お祈り申し上げます。

株式会社ナムコ 常務取締役 真鍋正

「ゲームマシン」が、業界のあるべき姿に対して、つねに、旗幟を鮮明に打ちだしておられることに、かねてより敬服し、賛意を呈しておる者として、二〇〇号発行に心からおめでとうを申し上げたいと思います。

貴紙の一〇〇号から二〇〇号に至る四年余りの年月は、アミューズメント業界にとっても、かつてない激動と波瀾の時期でありました。さまざまに対面し、あるいは対面せざるを得なかった問題を、業界や業界各社が克服し、解決してきた過程で、貴紙の論潮や、警鐘の記事が、少なからぬ役割を果たしてきたことは、否めない事実であります。

いま、業界が直面しているコピー問題、Gマシン問題、健全運営の問題等も、業界の将来のためには、どうしても、対応を誤るわけにはまいらぬ重要課題ばかりであります。業界紙は今後とも、単なる情報の伝達機能に止まらぬ啓蒙紙としての存在を、業界から、鋭く問い続けられるでありましょう。

寸暇を割いて目を通すのに程のよい読み易さとボリューム、月二回発行のタイミングの良さ、毎号ホットな海外ニュースを採り入れる国際性等、取材、編集に、スタッフ諸氏のご苦労が察せられますが、貴紙に寄せる業界の期待の厚さと重さに想いを至らせ、一層の研鑽、ご努力をお願いいたします。

東洋娯楽機株式会社 取締役社長 山田俊夫

「ゲームマシン」紙の二〇〇号を発行されるに当り、誠におめでたくお祝いを申し上げます。

当業界におきましては、この数年来、社会的な話題を提供することが多くなりました。これは当業界にとって、社会的に認知され、かつ注目されていることと考えると、誠に喜ばしく、ご同慶に堪えない次第でありますが、反面、社会に対する責任の重大さを充分認識すべきであります。社会の批判を受けぬよう、かつ業界の正常な発展を期して行くべく、それぞれの立場で、最大の努力を尽くしてゆかなければならぬと痛感する次第であります。

特に、ゲーム機業界にあっては、その特性上、設置する場が予想もしなかったところに設置されている現状のなかで、機械に対するニーズも異ってくると思いますが、まず社会的な影響、特に幅広い利用者達が社会悪に汚染されないよう、充分に慎重な検討をなされた上で構造的に、設置場所を良識的に判断して利用者に提供する態度が必要になると考える次第であります。これを忘れて一時的な営利のみに陥るときは、ゲーム機のオペレーター、メーカーのみならず当業界に対する社会的なペナルティーが課せられる、恐れがあると危惧するのは私ばかりではないと存じます。

貴紙も、この点について常にその紙面で堂々と業界に警告していることは、誠に喜ばしく敬意を表しております。今後も一層「正義は必ず勝つ」との強い信念で、業界の浄化と正常な発展のために活躍していただきたく切望して止みません。

終りに貴社のますますのご発展と編集諸氏のご健勝をお祈りいたします。

株式会社シグマ 代表取締役 真鍋勝紀

「ゲームマシン」紙二〇〇号、心からお祝い申し上げます。

流行の変化や、企業の浮沈が激しく、また倫理観の薄い当業界にあって、業界紙として、高い基本理念と見識を堅持されながら、本号を迎えられる赤木社主夫妻と、スタッフの皆さまに、衷心より賛辞をお贈りいたします。

過去二十年間のアミューズメント業界の発展は文字通り目を見張るものがあります。しかし、残念ながら、「社会との対応」や、「各企業の営業上の論理観」、並びに「オペレーション、ソフトウエア」の面においては欠陥産業/業界と言わざるを得ません。

当業界が、来るべき成熟社会において市民権を得られるよう、業界の木鐸としての貴紙の益々のご活躍とご発展を祈念いたします。

全日本遊園施設協会 会長 山田三郎

「ゲームマシン」二〇〇号の発行、心からお慶び申し上げます。

貴紙が創刊されました昭和四十九年から今日までの八年間は、AM業界にとって幾多の変転あるいは技術の高度化など、いろいろな意味で流動的な時代でありました。

この間「ゲームマシン」紙は大変な努力と情熱をAM業界にかけられ、業界の発展と共に貴社の繁栄をもたらされた事は御同慶のいたりに存じます。

我々、全日本遊園施設協会ではすばらしい公園遊園地を提供し社会に貢献するのだという広い視野をもって、日々努力研鑽を重ねております。

これからもジャーナリストとしての本分を充分に発揮され、公正で正確な情報を報道するとともに、AM業界に対する批判あるいは苦言も報道し、今後ともAM業界といろいろな方面で切磋琢磨して「健全な娯楽・明るい社会」を創っていくよう貢献されん事を期待してやみません。

データイースト株式会社 代表取締役 福田哲夫

創刊二〇〇号をお祝い申し上げます。発刊以来八年間という貴紙の歴史は、我が国のアミューズメント業界が揺籃期から今日の最盛期を迎えるまでの歴史そのものということができます。

その間にあって、貴紙は正しい情報を迅速に読者に伝達する業界紙として重要な役割を果たしてきました。特にGマシン、コピー問題等業界が当面する諸問題についてオピニオンリーダーとして活躍されていることに対し、高く評価されるべきものと考えます。

今後とも、業界の発展のため健闘されることを期待いたしております。

株式会社フジ・ユーエン 代表取締役 古館達三

報道は一に迅速、二に正確、三に偏見を持たずに中立の立場で、と私は常々思っているが、その他に四に入れるか、あるいは一と二と三の総合になるか、または基本とするべきか、編集責任者の幅広い常識、教養と卓越した識見が必要と思われる。

激動するアミューズメント業界はいろいろの問題を抱えている。ひとつはビデオゲームのソフトのコピー問題である。オリジナルメーカーが苦心して開発したゲーム内容が短時間でコピーされ、そのまま市場に出てくる不思議さ。ふたつめはGマシンが全国的に広まり、当アミューズメント業界と混同されかねない状態を脱しようと、業界一体となりキャンペーンをくり広げてる最中の、アミューズメントマシンショーにGマシンが並べられていた不思議さ。三つめは家庭でのしつけや心がふれ合う学校教育を顧みずに、非行の原因はゲーム場にありとの攻撃に、自分の職業に誇りを持てずに悩むゲーム場従業員の不思議さ。どれひとつをとっても難問題である。

「ゲームマシン」紙も八年有余と続き、二〇〇号発行と聞く。月二回発行の本紙を私はかなり詳しく読む。そして最初に書いた迅速、正確、無偏見と編集責任者の総合点は感じとして八五点ぐらいかなと思う。もし自分がやったらの仮定で考えてみたら、とうてい私にはできないし、やったとしても八〇点未満がよいところだと思う。これからも「ゲームマシン」紙は今まで以上にアミューズメント業界に関係する読者のためにニュースと識見に基づいた意見を紙上に出していただきたいと思う。

旭精工株式会社 代表取締役 安部寛

第二〇〇号達成おめでとうございます。

その間業界のご意見番として貴社のご貢献は多大なるものがございます。また昨今の業界清浄化についても業界紙としてリーダーシップをとって行動し、同じ業界人として心強い限りです。紙面においても英文版業界ニュースならびに海外の話題はいち早く国際情勢を相互に的確に伝える点で特筆されるものと信じております。

今後ともいち早い情報と適切な助言を基に、業界の発展に寄与されることを心より祈願いたしております。

最後に貴社の今後益々のご発展と、赤木社長のご健康をお祈りして二〇〇号達成のお祝いにかえさせていただきます。

日本娯楽機株式会社 取締役社長 遠藤嘉一

「ゲームマシン」紙二〇〇号、発行おめでとうございます。

創刊以来、月二回の発行で、ニュースの速報性を最重視され、その内容も、号を追う毎に充実させてこられた編集者のご努力に対しまず敬意を表したいと存じます。

激動を続ける我々の業界を、常に冷静に、公平に、着目され、ややもすれば、悪に傾斜しがちな体質を持つこの業界の一部を、ペンの力で批判を加え、一方、健全な方向を指針し導こう、という姿勢を貫いておられることは立派で、とても勇気のいることであります。

これからも、より強力に、その方針を続けられ、健全な明るい業界にするために、三〇〇号へ、一〇〇〇号へと発展される事を祈願いたします。

任天堂レジャーシステム株式会社 取締役営業本部長 飯島彰

創刊二〇〇号、おめでとうございます。

これも、ひとえに、貴社の日頃より当業界の向上をめざして、堅実に努力を重ねられた結果が、今日に至ったものと存じ上げます。

業界が、めまぐるしく変化する情勢の中、大局的な立場から、ニュースの速報性かつ正確さに加えて、国内にとどまらず国外までもの業界の動向等、記事内容の豊富さには、頭の下がる思いです。しかしながら、当業界には、まだまだ、困難な問題が次から次へと起きております。業界全体の地位向上のため、より一層の努力を重ねられ、業界に貢献されますよう、お願いするとともに、貴社の益々のご発展を心より望んでおります。

少年課担当官 非行防止の講演
NAO理事会、花札ゲームは成人向け扱いに

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、略称NAO）では十月一日、東京・ホテル浦島にて第十回理事会を開き、警察庁少年課担当官を招いて講演を行なったほか、花札TVゲーム機を"成人向けゲーム機"として扱うことなどを決定した。

冒頭、内田会長は今回のAMショーについて、Gマシン排除は「一部では問題があった」としながらも、「前回に比べてGマシンの出品が大幅に減っている」ことを強調した。また会長は、来年もAMショーが開かれることになればNAOとして参加すべきかどうかについて諮ったが、とくに意見もなく、この件については正副会長が他の二協会と話合いを進める中で決定することになった。

警察庁からは保安部少年課の井野元繁警視が招かれ、青少年非行の現状について講演がなされたあと、NAO会員との質疑応答が行なわれた、その中で同氏は青少年非行は現在、戦後最高の発生率でなお増加の一途をたどっていることを強調し、具体例を挙げて説明。また質疑応答の中で同氏は①風俗営業店ではないゲーム場に青少年が入っても補導しないが、集団で非行的行為がなされていれば補導する、②NAOの「経営指針」を全国の警察署に情報として流そうと思うので、各ロケでの同指針にのっとった経営、とくに青少年に対する健全育成についての指導を期待したい、③各地区により警察の指導も異なることがあるので、できるだけ所轄の警察署と積極的に連絡をとり合ってほしい——と述べた。

NAOで講演する井野元警視

上の写真はNAO第10回理事会（10月1日）のようす

次に辻本憲三副会長（㈱アイレム）から、同社TVゲーム機「ムーンパトロール」に関して、文化庁に第一公表年月日を登録済みであり、また同機の無断コピー品製造業者に対し仮処分決定を獲得したこと（いずれも本紙第197号にて既報）が報告された。また同機のNAO会員への直接許諾（同）について同氏は「無断コピーを擁護する方法のように言われるなど反感を買っている面もあるが、私はそうは思っていない。コピー品を扱わずまじめにやっているオペレーターが、バカを見るようなことだけは避けたいということから、そのひとつの試みとして実施したものだ。そのために今後もJAMMAのコピー対策には協力していくつもりだが、NAOはとくに"安く、早く"製品をオペレーターに円滑に流してもらうよう働きかけたい。またNAOが力を持つことにより、金さえあればゲーム屋ができるという安易な考えを排除していきたい」と見解を述べた。

花札TVゲーム機を"成人向け"として扱うことについては、内田会長から提案がなされ賛否両論が続出したが、結局提案どおり採択された。この提案の趣旨は、どんな機械でもアミューズメント用ならいいということでは、どうしてもGマシン排除あるいは子どもの健全育成の徹底さを欠くので、この際ギャンブルを内容としたものは"成人向け"を規定し、百貨店やSCなど子どもを対象としたゲーム場には設置しないようにするため、過去は過去として今回とりあえずAMショーでも問題となった花札TVゲーム機を指定したい——というもの。これに対し①花札のみを指定するのは片手落ちだ、スロットマシンや麻雀、競馬などのゲーム機も同様に扱うべきだ、②メダルゲーム機すべてを"成人向け"のものとすべきではないのか、③"子ども向け"か"成人向け"かはオペレーターの判断に任せるべきだ、④現在すでに多数出回っている花札TVゲーム機についてはどう扱うのか、という意見が出た。しかしこれらに対する明快な返答はなく、PTAなど対外向けにNAOの姿勢をPRするもので、なんらの強制力を持たない申し合わせ事項として決定された。

このほか静岡県支部が独自に作成した機械貼付用シールが披露された。同様のシールはNAO本部でも検討することになっていたが、静岡県支部が独自に作成したことにより統一したシールの作成は難しくなったもよう。

なお新入会員は近畿第二支部＝パサデナ・インターナショナル㈱、上田商会、ミヤコ電子、ウイコ・コーポレーション（準会員）、北関東支部＝㈱東葉興業の五社。

NAOは発足して二年経過し来年役員改選となることから、次回理事会は十二月に忘年会を兼ねてこれまでの反省会とすることになった。

AMショーの 出品機を品評
JOU 10月例会

上の写真はJOU10月例会（10月2日）のようす

日本娯楽機械オペレーター㈿（本部東京、加茂桂理事長、略称JOU）では十月二日、東京・銀座レストラン四季にて十月例会を開き、AMショーについての情報交換などを行なった。

これは恒例によりAMショー開催期間中に例会を開いたもので、例年同様にAMショー出品機種についての品評を中心とした会合となった。AMショーに出品されたうち人気マシンとして組合員から、TVゲーム機ではナムコ「ポールポジション」、セガ社「ペンゴ」、「アストロンベルト」、コナミ「プーヤン」、データイースト「ハンバーガー」、アーケードゲーム機ではカトウ製作所「ゆかいなどうぶつランド」、こまや「ロックンロール」、「おおきくなったね」、タイトー「ダブルチャンス」、乗物機では東洋娯楽機「ミュージックペンギン・アイスちゃん」、加藤鈑金「スクーター」、関東娯楽「ガレオン」などがあげられた。また運営面を含むAMショー全体についての感想や意見なども、会員相互に話合われた。

加茂理事長ならびに内田顧問から、花札をゲーム内容としたTVゲーム機の扱いについて提案がなされた。これは前日のNAO理事会（十月一日）で花札TVゲーム機は"成人用"として扱うことで決定されたことから、JOUでも子ども対象のSCロケなどでは花札TVゲーム機の設置を極力避ける方向で進みたい、というもの。これに対しては好ましくないゲーム内容の機械は扱うべきではないとの意見が大勢を占めたが、これを決議事項とすれば従来扱ってきている麻雀や競馬を内容とした機械の取扱いも問題になるという意見も出た。このためJOUとしては同提案を決定事項とはせず、健全娯楽推進のひとつの姿勢として、花札TVゲーム機は各会員が自主的に扱わない方向で進む、ということで申し合わせがなされた。

このほか次回十二月例会は十二月一日、熱海方面にて組織工学研究所の糸川英夫所長を招いての講演会と情報交換などを行なう予定であること、またJOU発足以来十年を迎えることから、今後は毎年、JOUに入会して十年になる組合員に対し感謝の意味で表彰することが決定され、その第一回目の表彰を来年二月例会にて行なうことになった。今年の旅行は北欧だったが、来年は中国を予定していることなどが報告された。なお新入組合員として㈱コパルマシン（保科真治社長）が紹介され、これでJOUの組合員は四十六社になった。

ナムコ・パーティーにて（左から右へ）シグマ・真鍋社長、アタリ社創設者で現在ピザ・タイム・シアターに専念しているブッシュネル夫妻、アタリ社のシェーン・ブレイク海外部長、シグマ・萩原部長

ユニバーサル・パーティーにて（左から右へ）NAO会長の友栄・内田社長、井上昭雄氏、アイレム・辻本社長

ナムコ・パーティーにて(左から右へ)ブッシュネル氏、ナムコ・アメリカ社の中島社長、米国エキシディ社、カウフマン会長、ライラ・ジンター部長、JAMMA会長のナムコ・中村社長

任天堂、ファルコンを訴え
「クレージーコング」の製造など禁止と損害賠償求め

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と同社子会社の任天堂レジャーシステム㈱（本社東京、同）は十月十三日、同社TVゲーム機「ドンキーコング」に関しその無断コピー品を製造などしたとして、不正競争防止法に基づき㈱ファルコン（本社東京）と同社の井上治雄前社長を相手どって、コピー機の製造、販売、輸出の禁止と総額約一億九千万円の損害賠償を求める本訴を京都地方裁判所に起した。

これは任天堂側がファルコンに対し、「ドンキーコング」の製造許諾違反品であり無断コピー品であるファルコン製「クレージーコング」の製造、販売、賃貸、輸出の禁止仮処分を申請、決定（七月五日、京都地裁）を得たこと（本紙第194号既報）に続く本格的な民事訴訟である。

任天堂側は「ドンキーコング」を昨年七月九日発表、独占的販売を進めたほか、セガ社、タイトー、テーカン、日本ゲームに基板販売の形で製造許諾したが、これらとは別に㈱キョウエイ（本社東京）に同年九月、許諾台数、輸出禁止など厳密な許諾条件つきで許諾した。このころすでに設立されていた㈱ファルコン（本社東京、当時は井上治雄社長）がキョウエイの営業権を譲り受け、事実上同社がキョウエイから引継ぎ製造許諾を受け、「クレージーコング」の製造などを開始した。しかし任天堂側の訴えによると、ファルコンは許諾台数以上数倍もの非許諾品（無断コピー品）を製造、販売しただけでなく、事実上自ら大量に輸出した。これら無断コピー品は少なくとも九千台以上にのぼるとされており、今回の損害賠償請求、不正競争行為の差止め請求を訴えたもの。

任天堂側ではさきに、ファルコンによるこれらの不正競争行為などの禁止を命じる仮処分を獲得しており、ファルコンに対して決して和解はしないとの強い立場で厳しく裁判に臨む考えを明らかにしている。

第20回AMショーの出展規制で 2社に「警告書」

第20回アミューズメントマシン（AM）ショーは、JAMMA、NAO、JAPEA共催、「ショー委員会」の運営で開かれたが、出展規制も厳しく秩序あるAMショー運営のための努力が続けられ、問題の残った出展社についてはショー終了後さらにその措置などが行なわれることになった。

出展規制のうちとくに問題になる電取法違反、いわゆる"Gマシン"、コピー品についてはそれぞれショー委員会のもとに委員会がさらに設けられ、ショー前日ならびに当日にわたり現場における検査などを行なった。その結果、電取関係では一社改善が遅れたものの全般的に良好となった。コピー品については申し立て方式をとっているが、一社申し立てられその後取下げられたため、そのまま終っている。

いわゆる"Gマシン"対策では、まず東京パブコにおいて出品を禁じられている機種が持ち込まれていることが、ショー前日に判明し、委員と同社社員の間で話合いがなされることになった。その結果前日の段階で委員会は同社に四機種十台の撤去を指示したが、聞きいれられず、ショー委員会は強制的撤去を検討したが、結局ショー後に同社を協会から除名することを含めた「警告書」を出すことに決め、これを同社に交付した。なお、同様に「警告書」を交付された出展社に某雑誌社がある。

またバリージャパンからは、Gマシン出品規制に従わない出展社に対してショー委員会側の対応が不明だとの抗議があったが、上記のとおり対応している旨の回答を得て、了解されている。以上が目立った点で、ショーの運営面ではまずまずの成果となった。

出品規制以外の"Gマシン"対策では、初日に「記者発表会」を開き、ショー運営者からの説明を行なった結果、毎日新聞、日本経済新聞などで協会側の姿勢などが報道され、成果を挙げた。また「Gマシン追放ポスター」を会場内に貼りめぐらし、キャンペーンを行なった。しかし、JAMMA、NAO両協会にGマシン取扱業者が会員にいることや、子ども用G機の取扱いなど問題は残っており、今後検討されるもようだ。

なおAMショーのもようは今回、テレビ放送ではTBS（九月三十日、夕方）とテレビ朝日（十月一日、朝）で少し報道したのにとどまった。

コナミ工業「プーヤン」で スターン社に許諾
北米市場を対象に

AMショー会場・コナミの小間にて、米国スターン社のゲイリー・スターン社長(左)とコナミ工業・上月社長

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では、このほど、同社TVゲーム機「プーヤン」に関して、北米市場を対象に米国のスターン・エレクトロニクス社（本社イリノイ州エルクグローブ、ゲーリー・スターン社長）に対し、基板ベースで独占的製造許諾を与えたことを明らかにした。

コナミ工業とスターン社の間では、八〇年八月の「アストロ・インベーダー」以来、すでに八機種の許諾がなされており、これで九機種となった。なおスターン社から「プーヤン」は米国で十月上旬にも出荷される予定となっている。

東娯と八千代解決
TV機版もぐら退治で話合い成立

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）の山田収男副社長は、同社アーケードゲーム機「モグラ退治」のアイデアを得た㈱八千代電器産業（本社東京都田無市、池田光博社長）製TVゲーム機「モールアタック」について、両社の話し合いがついたことを、このほど明らかにするとともに、この種のアイデア使用に関する同社の考えを明らかにした。

八千代電器産業では進んで、一般アーケードゲーム機とTVゲーム機との相違はあるものの、同社「モールアタック」は東洋娯楽機「モグラ退治」からゲーム内容に関するアイデアを得て開発したことを認め、東洋娯楽機に対し話し合いを申入れた。両社の話し合いの結果、既成のゲームアイデアを得て開発されることはありうるし、今回の場合法的諸権利は該当しないが、わずか八千代電器産業が支払うことで合意し、八月九日円満に解決した。

山田副社長は、「今後も既成のゲームアイデアにヒントを得て開発されうるが、工業所有権など法的に抵触するものはそれなりに対処するとして、そうでないものについても進んで話し合い、解決を図るのが最も望ましいと考える。今回の場合はその意味で両社にとっても成功例と言える」と語り、今後とも新しいゲーム機開発に対する期待を強調している。

（1めんからの続き）

廷では通用しないし、無断コピー行為が決して許されるものでない点を法廷でも明らかにしていくとしている。

また"インベーダーブーム"当時、今回判決の被告会社以外にも、タイトーの「スペース・インベーダー」を無断コピーした業者があったが、今回の判決で明らかなように、そのような無断コピー行為に関しそれらの業者は大きな反省を促されることになろう——と同社ではしている。

不正競争防止法

わが国の不正競争防止法（昭和九年法律十四号）は、工業所有権の保護に関するパリ条約の一九二五（大正十四）年ヘーグ改正条約に加入するために制定された。

この法律によると、①他人の商品と混同させる行為を生じさせる行為、②虚偽の原産地表示、③商品の品質・内容・製造方法・用途または数量を誤認させる表示、または④競争業者の営業を誹謗する行為——のいずれかで営業上の利益を害されるおそれのある者は、このような行為の差止めを請求することができる。

①から④までの行為は「不正競争行為」として、㋑差止め請求のほか、㋺損害賠償、㋩信用回復措置の請求の原因となる。

この法律は、商標法を補充するものとして、またとくに商号や「サービスマーク」（商標の機能と類似するが、商標法上の商標でない、一定のサービス、出所を表示するマークや標識）の保護のために、重要な役割を演じている。

不正競争防止法第一条第一項第一号は「本法施行ノ地域内ニ於テ広ク認識セラルル他人ノ氏名、商号、商標、商品ノ容器包装其ノ他他人ノ商品タルコトヲ示ス表示ト同一若ハ類似ノモノヲ使用シ又ハ之ヲ使用シタル商品ヲ販売、拡布若ハ輸出シテ他人ノ商品ト混同ヲ生ゼシムル行為」を掲げ、これを同法でいう「不正競争行為」のひとつとしている。

なおこの法律は、民事的救済と刑事的制裁（罰則）を規定しているほか、不正競争行為をした法人または代表者など両方にかかる両罰規定を設けている（民事上は民法、商法各法律に基づく）。

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	待つわ	フィリップス	あみん
2	ダンスはうまく踊れない	キャニオン	高樹澪
3	6番目のユ・ウ・ウ・ツ	JULIE	沢田研二
4	哀愁のカサブランカ	CBSソニー	郷ひろみ
5	少女A	リプリーズ	中森明菜
6	ねじれたハートで	KAORI	桃井かおり 来生たかお
7	すみれ September Love	エピック	一風堂
8	夢の旅人	ノース	松山千春
9	けんかをやめて	コロムビア	河合奈保子
10	小麦色のマーメイド	CBSソニー	松田聖子

全日本地区：9月25日〜10月8日の2週間

各招待会・スナップ集

セガ社／エスコ貿易・パーティーにてタイトーのコーガン社長とセガ社・中山副社長

関東娯楽工業

創立10周年記念で懇親のパーティー

関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）では十月一日、東京・上野東天紅にて同社創立十周年を記念しパーティーを開いた。

これは同社創立（昭和四十七年八月）以来今年で満十周年を迎えたため、同社系列会社や関係者を招待して開かれたもので、内輪で十周年を祝うとともに懇親の意味も含めたパーティーとなった。

上の写真は関東娯楽工業の創立10周年パーティーのようす

席上あいさつに立った中村社長は「これまでいろいろな波乱もあったがやっと十周年を迎えることができた。これをさらに十五周年、二十周年を迎えるための節としたい」と述べ、また同社定置型乗物機「ガレオン」がヒット中であることに触れ「これをバントヒットあるいは中ヒットぐらいに謙虚に受けとめ、このことを踏み台としてホームランを打てるような開発努力をし、さらに発展せしめていきたい」と抱負を語った。

このあと来賓として内田NAO会長の挨拶などがあり、パーティーは終始なごやかに進められた。

TV機を中心に
第4回ショウエイ単独展開く

㈱ショウエイ（本社東京、多田洲郷社長）では九月二十九日から二日間、東京・銀座第一ホテルにて同社のプライベートショーを開催した。

これはAMショー出展資格を持たない同社が毎年、AMショー開催期間中に新製品発表会を開いてきているもので、今年はとくに同社が創立して十年目を迎えることから、「創立十周年記念・第四回ショウエイ展示会」と銘打って開催された。同展示会ではTVゲーム機、TVメダルゲーム機、占い機の各新製品や、紙幣識別機そのほかが展示された。その内容は次のとおり。

TVゲーム機では、殺虫剤で毛虫をやっつけながら豆の木の上を歩き城に行く「リトルジャック」、敵輸送ヘリを攻撃し橋の建設を阻止する「スカイアーミイ」、ミサイルやガードマンを避け宝物を盗んで逃げる「アリババ」のほか、未完成の「シャイアン」（ポスターのみ）、ドライブゲーム「ル・マン」（同社初のコックピット型とカクテル型キャビネットのみ展示）。

TVメダル機「御座敷ポーカー」「レーズポーカー」「ミニポーカー」。

このほか占い機「コンピュータースター」、紙幣識別機、水上を走る乗物「ジェットスキー」など。

ショー機に懇親会
10月1日、SGOB会が催し

セガ社出身のAM業界人の親睦会、SGOB会（事務局東京、佐藤信理事長）では十月一日、東京・銀座東急ホテルにて懇親会を開いた。

同会は毎年AMショー開催期間中の中日に全国の会員が集って親睦を深めているもので、約百名の会員がいる。今回の会合には五十数名の会員が集まり、互いに情報交換などを行なった。また席上、六名の新入会員が紹介された。

なお同会では今年四月に会合を開き、任期（一年）満了に伴う役員改選が行なわれ、新理事長に佐藤信氏（有佐藤無線電気音響研究所）が就任、元理事長の渡辺雄三郎氏（㈱JALエンタープライズ）は理事に選任されている。同会の役員構成は理事長一名、理事四名、会計と書記各一名。

論潮

二百号の意義

本紙二〇〇号を送り出すに当たり、まずアミューズメントマシン業界の新聞という先人未踏の分野でかかる記録を達成することができたのは、なによりもご愛読者ならびに関係者各位のご支援・ご協力による賜物であり、深く感謝いたしたいと存じます。さて今回は、これまでの変化と今後の方針を簡単に述べさせていただきます。

＊　＊　＊

本紙は昭和四十九年八月十日付の創刊号から、今回で通巻二〇〇号となりました。創刊当時の発行状態、編集内容などを今から見ますと、まことに恥しい限りで、さまざまな事情があったにせよ、一定のレベルに達するにはかなりの努力を必要とするものでした。一方全国組織としての全日本遊園協会（JAA）は基礎固めの段階であったし、ギャンブル機による違法営業を業界サイドで抑制することはもちろん、すでにいくつか現れてきていたコピー問題や子ども用ギャンブル機問題などさまざまな問題に対して業界側からの対応は乏しいと思われました。

しかも全国レベルでものを考えた場合、業界内のさまざまな問題点への対応は統一性を欠いているように見えました。つまり議論するにも、自分は自分の知っている情報の範囲内でしかできないわけですから、基本的な情報を全国の業者が自分のものとしない限り、どうしても統一性を欠くことになり、不充分なまま済まされたようでした。

これらの渦中にあって、いわば古くて新しい産業であるAM業界にそった正しい新聞を発行し続けることができるか――と途方に暮れる場面も少なくありませんでした。しかし情報は積み重ねられるものであり、基本的で必要な情報は次々と重ねられ、今ではさまざまな諸問題に対し業界は総合的な対応をするところまで来ていると言えます。

本紙は創刊当時から今回まで大きく変化してきましたが、この変化を誇りとし、さらに高い水準めざし、読者各位とともに努力したいと思います。

カナヤもTVG展

㈱カナヤ（本社東京、金谷龍伸社長）では同社主催によるTVギャンブル機展を、九月二十日から三日間、ホテルデン晴海にて開いた。

これは㈱シュアーと横浜レジャーシステム㈱の二社による協賛を得て開かれたもので、全部で八機種（うちカードゲームが六機種、花札と大小ゲームが各一機種で、すべてテーブル型）が出品された。

事務所移転

日本精機エンジニアリング㈱＝東京都千代田区内神田一の四の十、キノクニヤビル、☎二九三－〇二七一、竹中修社長。

㈱プレイメック＝埼玉県大宮市宮原町二の九十の四、七栄ビル、☎（〇四八六）五二－二九八六、奥垣内次郎社長。

㈲エムケイ＝名古屋市南区松池町一の二十二、☎（〇五二）八二四－〇二六五、足立剛造社長。

日本ビー・エム・シー＝大阪市平野区流町三の十六の五、☎七九〇－一三六八、大橋幸彦社長。

謹告

平素は格別のお引立を賜り、厚く御礼申し上げます。

此の度の新製品、テレビゲーム機FRONT LINE（フロントライン）は、弊社が開発したオリジナル製品であります。

従ってこの機械を無断で模倣または、これに類似する商品として、製造・改造・販売・輸出する等の行為をすること及び、これらの機械を使用して営業することは、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜り業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申し上げます。

昭和五十七年　十一月

株式会社　タイトー

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

関東娯楽工業　関西娯楽　加藤鈑金工業

関東娯楽工業

今年で創業10周年を迎えた同社では、今回のショーにて実物に忠実なデザインの定置型乗物機**「モーターボート」**を発表した。これは大きく上下にストロークし、途中で走行音やエンジンのアイドリング音が入るもの。また同じ動きをする定置型乗物機「ガレオン」も出品し、このタイプをシリーズ化していく方針でいる。

関西娯楽

生駒山上遊園地に設置の「スカイダンボ」に夜間営業で電飾を付加して好評を得ていることから、その稼動状況を中心に各機種をパネル写真やVTRにて紹介した。水上を回転しながら走るボート「マリンギャラクシー」、「アストロジェット」、「スーパーループ」、「スカイラブ」、「あひる艦隊」、「ジェットローラー」など。

加藤鈑金工業

同社初のバッテリーカー**「スニーカー」**は車体の色が赤、青、緑の３色あり、小間の半分をバッテリーカーのフロアにあて、同機を試乗させた。定置型乗物機**「スクーター」**、定置回転式乗物機**「スペースステーション」**（３人乗り）、同社〝ミニメリー〟シリーズの新作**「ミニメリー・馬」**、**「ミニメリー・象」**などを出品した。

泉陽興業　泉陽機工　三精輸送機

泉陽興業・泉陽機工

泉陽興業が主に遊園施設の開発、販売を、泉陽機工がその製造およびゴルフ場や各種レジャー施設の設計、施工などを担当しており、両社の企業姿勢ならびに新製品を動く模型やVTR、パネル写真などで紹介した。大型遊園施設では、中心軸から張り出した３本のアームの先端に乗物６台を吊り下げた輪を取り付け、アームの大きな回転とともに輪も小回転する**「スクランブル」**、タイヤ駆動による輸送機関**「オートチェア」**、振子式「グレイトポセイドン」、遠心力による重力変化を楽しむ「スーパースイング」、ペダルを踏むと上下の動きをする「サイクルヘリコプター」。そのほか走行式乗物機「パンダ」「羊」（アイセル商事）、ハンドルの前後運動で走る三輪車「ハンドサイクル」も出品。

三精輸送機

同社は西独シュワルツコフ社の極東総代理店であることをアピールし、シュワルツコフ社製品の新作を中心に、模型やパネル写真、VTRにて紹介した。**「デュンケ・フリーホール」**は昨年ショーで紹介された「デュンケ」のパートII、ジェットコースター**「ダブル・フィギュアエイト」**、**「ジャンボファイブ」**、「シャトルループ」など。

20th Amusement Machine Show

写真で見る＝各社出展内容一覧

乗物機（大型・小型）

世界的高水準を保ち旺盛な開発意欲示す

一段と充実した展示内容となった乗物機分野では、デザイン的にも機構的にも前進し、またユニークなものも多く出品された、その意欲的な開発ぶりと全体的な水準の高さを示した。増えているなかで、スパイラルなどの斬新な動きを加えた定置型、より便利に改良されたものやTV機付きなど新しい試みがなされたバッテリーカー、立って乗る宙返りコースターやユニークな動きを採用した大型機と、それぞれ開発、導入への力の入れようを披露した。

これは大型、小型を問わず言えることで、小型ではキャラクターものが

朝日エンジニアリング

レール走行式乗物機〝コントロールカー（２連式）〟シリーズの「ＳＬ-100」「ＤＬ-33」、定置型乗物機**「東北新幹線やまびこ」「アニマルカー」**、バッテリーカー**「リリーフカー」「ヘルメットカー」**、同社初のエアークッション遊具**「ジャンプライド」**など新製品を種類も多彩に出品し充実。同社の開発意欲を示した。

大阪テント　ダックマン　　大倉産業

大阪テント　ダックマン

〝ジャンプハウス・シリーズ〟の新作エアーアクション遊具**「キリン」**は、タテ・ヨコ約７㍍、高さ10㍍（キリンの首だけで約４㍍弱ある）の超大型サイズで、30名近く収容できるもの。同シリーズは大阪テントが製造、ダックマンが販売に当たる。またデンマークのダンバーグツルーセン社製のスプリング式木製遊具（木馬）も出品。

大倉産業

同社がこれまで開発してきたメリーゴーランド用の馬「トラパトーレ」「ウェスタンホース」「トロッター」「ベルホース」、馬車「マーメイド」「カロッツアディアンゼロ」、パラペット、頂上装飾、中心筒用装飾鏡、飾り柱などを網羅して展示した。そのほか定置型乗物機「チビッコバイキング」、「コロンビア号」も出品。

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

真砂工業　ホープ　日邦産業

真砂工業

TVゲーム付定置型乗物機**「スペリオン」**は、揺れる宇宙船に乗ってTVゲームのプレイを楽しむもの。同社オリジナルの大型遊園施設**「パノライン」**（模型展示）は、アーム４本の先端にあるゴンドラ２個が360度回転しながら支柱を中心に大きく回る。またゴーカート（１人乗りと２人乗り）２機種、尺取虫**「モッコちゃん」**も出品。

ホープ

小型乗物機の新作９機種を発表し充実した展示内容となった。レール走行式乗物機**「シティーバス」**、定置型乗物機（Ｕターン式）**「シャトルヘリ」**、**「シャトルパトカー」**、**「シャトルトレイン」**、バッテリーカー**「チビッコパトカー」**、**「チビッコポルシェ」**、**「チビッコロボ」**、**「チビッコＳＬ」**、**「チビッコクーペ」**を出品した。いずれもカラフルな装飾がなされたもの。

日邦産業

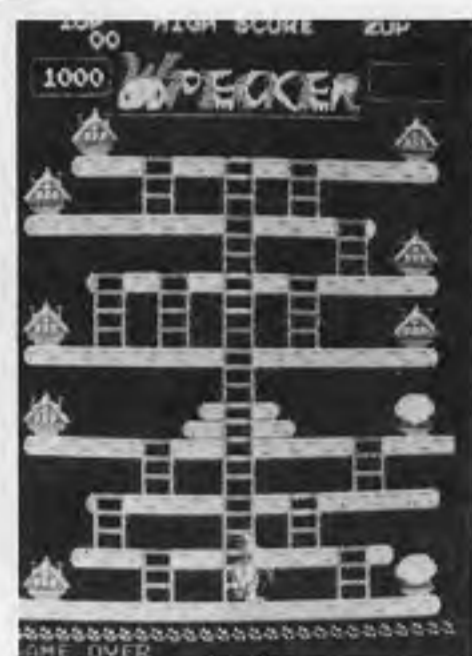
同社小間内にファンハウス「恐怖の館」とディスプレイ用ＦＲＰ製品などを設置し、その間をレール走行式乗物機**「メルヘントレイン」**を走らせ、同社のファンハウス技術を披露した。支柱の周りをらせん状に回転しながら上下動をする新定置型乗物機**「木登りパンダ」**、ゴーカート"ＤＸ20"シリーズ、「ピポロ号」などを展開した。

明昌特殊産業　岡本製作所　ミゼッティ工業

明昌特殊産業・岡本製作所

大型機からゲーム機、ロボットまで網羅して出品し充実。遊園施設「アポロ2000」は定員10名、揺動角度最高60度の振り子式大型乗物機（実物展示し実際に作動させた）。"ビッグゴーカートシリーズ。「ＭＧⅢ」など新作５機種。アーケードゲーム機では水鉄砲でボールを山頂まで運んでいく「ロッククライミング」を発表したほか、デザインを一新したガンゲーム機「ガンアラモ」、「あっちむいてポン」、「クリスタル占い」、「おみくじ」、英国トルネード社「ラジコンカー」（６人用）を出品。このほか胴体や腕などが大きく動く「シンボルロボット」、ディスコに合わせて美女が踊りながら進む「ダンスロボット」（リモコン操作）を催事用ロボット（リース）として紹介した。

ミゼッティ工業

バッテリーカー"動物シリーズ。**「ウサギとカメ」**、**「馬の親子」**、**「幌馬車」**（いずれも２人乗り）、"足踏式ゴーカート。シリーズ**「馬車」**（２人でペダルを踏んで走る）、３人乗りと４人乗りのゴーカート数機種など新製品を出品したほか、遊園施設「カーリーガーリー」「ラオペンバーン」など30数機種をパネルにて紹介した。

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

日興精機　タスコ　信水貿易

日興精機

宇宙をテーマとした定置型乗物機で動きの異なるもの２種を発表展示した。**「スカイホーク・定置型」**は、カラフルでスマートな宇宙船が左右のローリングをしながら前後への動きを繰り返すもので２人乗り。**「スカイホーク・上昇式」**は左右のローリングに加えて上昇下降の動きをするもの。

タスコ

同社"バイキングシリーズ。を発展させた定置型乗物機**「スカイバルーン」**は、気球をテーマとしたもので、ローリングしながら回転する機種と、その動きに上昇下降の運動を加えた機種との２タイプある。"フアフアシリーズ。第12弾のエアーアクション遊具「ロボットはっちゃん」、参考出品としてゴーカートとボートも出品した。

信水貿易

走行式乗物機「銀河鉄道」のニュータイプ**「クライミングトレイン」**（煙をはく）、同「（東海道、東北）**新幹線」**、定置回転式乗物機"わんぱくロデオ。シリーズの新作**「あしか君」**と**「ロボット木馬」**、動くイベント用巨大マンモス（14部分に分割可能）、ぬいぐるみ式バッテリーカー「ワンチャン」「パンダ」などを展開した。

日本娯楽機　東洋娯楽機　東洋油機

日本娯楽機

省エネ・モーター採用の"キディ・カー。シリーズを中心に出品した。缶ドリンクをモデルにしたバッテリーカー「コーラ・コーラ」、「レモンソーダ」、「オレンジつぶつぶ」。定置型"シーソーライド。シリーズ「新幹線」。参考出品の定置型乗物機**「ペアシーソー」**（仮称）はスイカの形の２人乗りゴンドラが両サイドにある。

東洋娯楽機・東洋油機

大型遊園施設「スタンディングコースター」（レールと車両を実物展示）、「スカイサイクル」（実物展示し試乗）、その他大型機を写真パネルにて紹介。定置型乗物機の新製品として、ペンギンとシーソーをしながら前後に動きボタンでメロディーを選曲できる**「ミュージックペンギン・アイスちゃん」**、ロボットの胴体部に乗って上昇下降しボタン操作でレーザー発射音が出る**「ビッグロボ・メガロＸ」**の２機種を発表した。またアーケードゲーム機**「ミスター・モグラ」**はモグラ叩きゲームの新製品で、一定得点以上で少し難しいボーナスゲームとなるもの。その他カトウ製作所「まほうつかいエミちゃん」、ナムコ「おかし大作戦」なども展示した。

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ミクマ産業	バーリーサービス	ツムラ

ミクマ産業 アーダック社製の両替機「ADC-3000 J」や紙幣識別機、「ボナンザBOX」、イタズラ防止用「ノイズセンサー」などを紹介したほか、マイコンによる全自動カラオケ「スイングスター･320」（大東商事製）は、ボタンを押すとコンピューターにより自動的に選曲され、スクリーンに歌詞が映し出されるもの。

バーリーサービス 同社は今回、機械類の展示は見合わせ、同社の企業姿勢のアピールならびに同社運営の「バーリーボンド電子学校」の紹介が写真パネルなどで行なわれた。同学校は専門技術者養成校でスロットマシン科、電子科、ピンボール科があり、2年前に開校以来約80名が修了、その全修了者を掲示した。現在第6期生（11月10日開講）を募集中。

ツムラ メダルゲーム機を中心に扱う総合商社を指向する同社は今回、競馬がテーマの新日本企画製TVメダルゲーム機「ダイヤモンド・ダービー」（14㌅アップライト型）のみを展示した。同社ではこのほかメダルゲームの従来機を"在庫見切り処分"として低価格で販売していることも、チラシにて紹介した。

バリージャパン	シグマ	ユニバーサル

バリージャパン・シグマ ショー主催側が今回"ショーに出展できないGマシン基準"を設定したため、シグマ、バリージャパンの両社はメダルゲーム機の出品を中止した。シグマでは英国JPM社との提携による「ビデオルーレット」「チャック・ア・ラック」、同社TVメダルシリーズなどの出品予定をショー直前になってとりやめ、TVゲーム機「ローリングスターファイアー」の展示と同社運営メダルゲーム場の写真紹介のみとし、そうなった理由と健全なメダルゲーム場の発展を願う姿勢を訴えたチラシを配布した。バリージャパンでは「ゴールデンコンチネンタル」などバリー社スロットの出品を中止し、本紙前号に掲載のアーケード機を展示した。なおフジスターについては破産を主な理由に出展が取り消されている。

ユニバーサル メダルゲーム機の同社小間では、風営用でない小型スロットマシンを2機種展示した。「アメリカーナ・マークV」は3リール3ライン方式、「ダイナマイト」は3リール5ライン方式で、両機とも常に機械内部チェックを行なう機構が組み込まれており、トラブルの原因および発生個所が即時にわかるようになっている。

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

新日本企画	コニー産業

新日本企画 同社メダルゲーム機の小間では、ジャック開発による「ダイヤモンド・ダービー」（アップライト型）を展示した。同機は競馬をテーマとしたTVメダルゲーム機で、6頭だての競馬で連勝複式により15通り賭けられる。鮮明な画面でまずオッズが表示され、一定タイムになるとレースが開始、ゴールになると着順が大きく示される。

コニー産業 AMショーに初出展した同社は、電光点滅式によるメダルゲーム機数点を出品した。盤面パネルを交換できる"ヘンシリーズ"第1弾「トリプルスピン」はルーレット方式。コンパクトなボックスタイプ"小さな巨人シリーズ"「スピン&スピン」「シックスゴール」は一定得点以上で記念メダルが払出されるもの。

メダルゲーム機
テーブルG機大幅減少 多人数用の開発進む

今回のショーは「AMショーに出展できないGマシン基準」が設定されたため、メダルゲーム場用のギャンブルマシン（メダルゲーム機）の出品が大幅に減少した。これらはとくにテーブルTVギャンブル機が問題になっていることからとられた措置である。その限りでセガ社、タイトーから多人数用メダルゲーム機の新作が発表され、この方面での開発も進んでいることを示した。

しかし一方では、メダルゲーム場用とは思えない風営機や子ども用などのギャンブル機が出品され、およそショー運営はまだ正常でないと言える。

東京パブコ	タイトー	セガ・エンタープライゼス

東京パブコ 同社製品総発売元の日本レジャー興発、同系列会社のマックス商事の名とともに、メダルゲーム機「ビンゴクラブ」、「キャノンボール」、「スコーピオン」、「スモーキー」、「ビンゴ&スパーク」など新製品と、風営用スロット「ボブキャット」、「ヴァイキング」、「ダニーボーイ」など、それに各種パーツ類も展示した。

タイトー 賭ける個所が増え配当内容も豊富になった4人用「ニューマジックルーレット」、上部からメダルを落とし"UFO"を通過させるゲームを付加したメダル落とし「ミステリーホールズ」（3人用）の2機種のメダルゲーム機、およびメダルディスペンサーを同社メダルゲーム機の小間にて展示した。

セガ・エンタープライゼス メダルをシューターに入れて弾き、上部の帽子の中に入ればメダルが払出され、失敗してもメダルが台の上に乗ればメダル落としのゲームになる「ミラクル・ハット」（4人用）、TVカードゲーム「ブラックジャック」（アップライト型）、以上のメダルゲーム機2種、新メダル貸機「DP-21」をメダルの小間にて出品。

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

エスコ貿易

エスコ特製コックピット型**「宇宙カプセル」**、宝化学**「動物ラバータイプ」**など新キャビネット、音声発生による**「お店番システム」**、パイオニア・レーザーディスクの「ボディーソニック」、英国ＶＩレジャー社**「ビデオジュークボックス」**、そしてセガ社、タイトー、ナムコ、ユニバーサル、コナミ、関西精機など各社製品を網羅。

ディストリビューター

ディストリビューターシップの確立を強調

各メーカーのさまざまな機械をとりそろえて出品した各ディストリビューターは、日本におけるディストリビューター・シップの確立を訴え、その地位を固めていく姿勢をそれぞれに強調した。

とくにエスコ貿易はキャビネット、テーカンはＴＶゲームとキャビネット、カワクスはＴＶゲーム機およびアーケードゲーム機についてそれぞれオリジナル製品を披露し、さらにテーカンなどは自社ロケーションを紹介しながら、各メーカーおよびオペレーターに対してディストリビューター・シップの確立への姿勢をアピールしていた。

またエスコ貿易については各種のアーケード機やＴＶゲーム機キャビネットのほか、レーザーディスク、英国製ビデオジュークボックス、ロケーションでのサービスシステムなど、その取扱い製品の豊富さを示し総合的なディストリビューター指向を明らかにした。各社とも、アミューズメントマシンの適切な供給を図ることにより、ＡＭ市場の安定に寄与していく姿勢を示した。

なおエスコ貿易、カワクス、岐阜特機などは専業のディストリビューターであるが、セガ社、タイトー、ナムコなど大手メーカーが一方で大手ディストリビューターとなっており、さらにほとんどのメーカーならびに多くのオペレーターがディストリビューターの機能を果たしているというわが国の現状では、専業ディストリビューターによるディストリビューターシップの確立についてはまだまだ模索が続いていると言えよう。

テーカン　岐阜特機　カワクス

テーカン：同社特製キャビネット「ラバタイプ」**「カラーラバタイプ」「ミニラバー」**「14インチカラーテーブルタイプ」などに、同社**「スイマー」**ほかアルファ電子、ナムコ、ジャパンレジャー、日本物産、大森電気、任天堂、データイースト、コナミなど各社ＴＶゲームを組み込んで展示したほか、その他アーケード機、占い機も出品した。

岐阜特機：データイースト「フィッシング」「ハンバーガー」、ユニバーサル「ミスタードゥ」「ミセスダイナマイト」「スペースレイダー」、ナムコ「ポールポジション」「スーパーパックマン」、八千代電器産業「モールアタック」など、今回のショーでは国内有力メーカーのＴＶゲーム機新製品にしぼって出品した。

カワクス：電光点滅によりロボットの６部分を組み合わせる同社開発**「コスモファイター６ガロン」**、楠野製作所**「ジャンボパチンコ」**、関西精機、コナミなどの各社アーケードゲーム機、ユニバーサル、データイースト、ナムコなどのＴＶゲーム機、朝日エンジニアリングの乗物機「ゾウ」「ウィーンの馬」、グローリー両替機など豊富に出品。

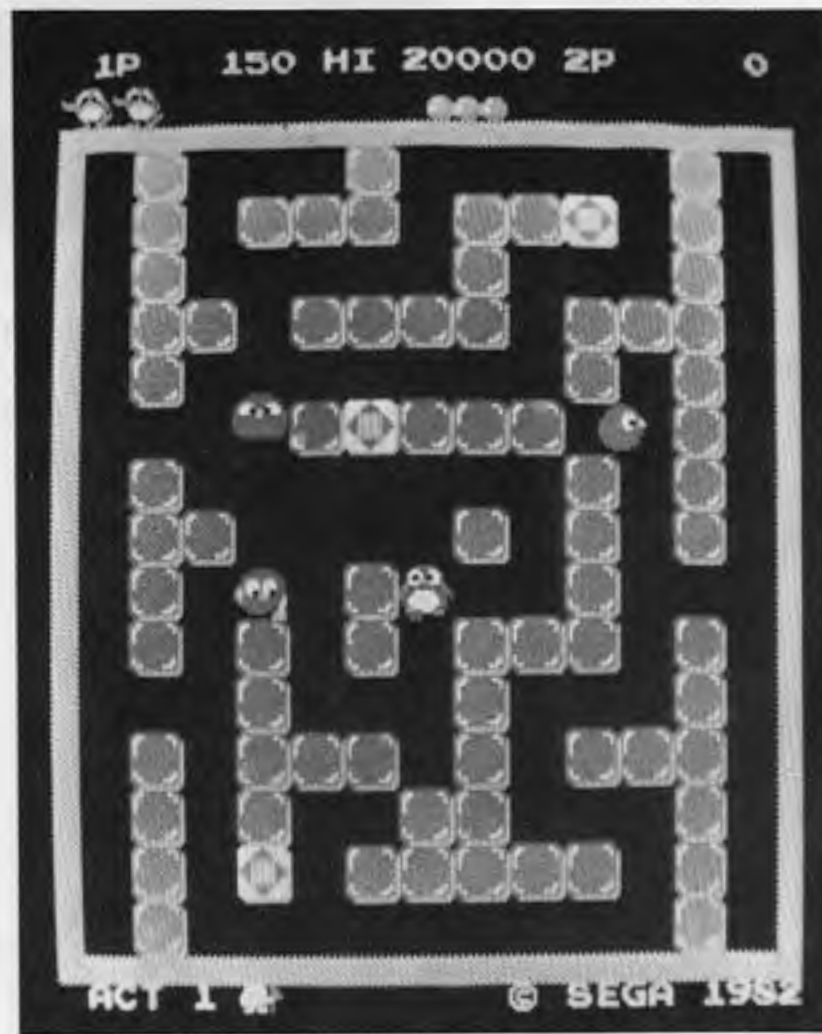
SEGA

Panic in Penguin Land!

Sauash the Pesky SNO-BEEs with ice blocks.

セガ・ペンゴ

いたずらスノービーをアイス・ブロック
でピュ〜ン　ギュッ！

パズル感覚を採り入れた愉快な
ビデオゲーム

Sega's New Space Game

セガ・ズーム・909

暗黒の異次元空間へ発進！

次々と出現する敵を撃破してマザーシップに
アタック
スロットル・レバーで宇宙船のスピード・コ
ントロールも自由自在
パースペクティブ効果を採用した初のスペー
ス・ビデオゲーム

SEGA NEW DISPENSER

店舗の省力化に安心してお使い頂ける
セガ・ニュー・ディスペンサー

DP-13

セガ・両替機

一台で両替とメダル貸出しができる業界初の多目的型ディスペンサー
ご好評に応えて更に充実した機能で登場

DP-21

セガ・メダル貸機

業界初!!ダブル・ホッパー式高速メダル貸機誕生
コンパクトサイズのメダル貸機DP−15型もあります。

Miracle Hat

セガ・ミラクル・ハット

壮観!!あふれ出るメダル

〈メダルはじき〉と〈メダル落し〉の
スリルと面白さが同時に味わえる、業
界待望の大型メダルゲーム。新登場!!

SEGA®　株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1−2−12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3−80−14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2−5−3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2−5−15　電話092(522)4715(代　表)

お子さまに人気のあるロボットを
形どった全く新しい筐体です。
モニターが内蔵されています。
既存の基板で自由に交換できる
システムです。目が光りますので
お子さまの注意をひきつけます。

一石二鳥

暗黒の異次元空間へ発進！
次々と出現する敵を撃破してマザーシップにアタック
Venture into the dark and mysterious outer space!

SEGA ZOOM-909

セガ・ズーム・909

オリジナル
新筐体
発表
エスコ

スロットル・レバーで宇宙船の
スピード・コントロールも自由自在
パースペクティブ効果を初めて採用した
驚異のスペース・ビデオゲーム

宇宙カプセル！

コックピット、アップライトの2タイプがあります。

Rougien ルージュアン

●サンリツ電気㈱製造、㈱エスコ貿易販売
〈特徴〉
口唇型をした宇宙魔神ルージュアンの不気味さ。
スペースシャトル対巨大宇宙船スペーストレインとの戦い。その
スペーストレインの内部奥深くまで突入し、UFO軍団を撃破し
ルージュアンを倒す。スペースシャトルの立体感溢れるゲームア
クションの展開。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

**Still the Leader in the World wide
Distribution of the Newest in Leisure System**

本　　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
品川倉庫　〒140 東京都品川区東品川4-13-4 月島倉庫6F
TEL 03(472)6405(代　表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06(647)4455(代　表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732)2611(代　表)

ヨーロッパAM通信

EUROMATの組織とその働き

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

新聞「ゲームマシン」への私の最初の記事はまことに手短かに、ヨーロッパの主な国々における自動機械の状況を、紹介したものでした（前号掲載）。

今回は「ユーロマット」について述べましょう。これは、必要に応じてこの産業を代表するため設けられた業界の国際的な連合

EECを基本にEEC内の業界への課題に取組む

何年か前、ヨーロッパにはすでに、自動機械産業の国際的な連合体がふたつありました。その後かなり長期にわたる、そしてしばしば困難になった協議を経て、これらふたつはユーロマットと呼ばれるひとつの大きくて強い連合体へと統合したのです。

ユーロマットは、欧州経済共同体（EEC）にそって設立され、欧州共同市場にある国々の当業界協会はすべてメンバーになっています。でも欧州共同市場の国以外の欧州の国、たとえばスイスやオーストリアの協会もメンバーとして認められています。また実際ユーロマットの役員にもEECでない国の協会から来た人がいます。

ユーロマットの目的はその定款に極めてはっきりと要約されています。つまり、「この連合体の目的は、①全般的には、ヨーロッパ中のあらゆる分野のコインマシン業界の最大の利益を促進するために、関連するあらゆる事柄において行動すること、②特に、評議会が決定した場合には、メンバーのためにEEC諸国の当局者に対し相談したり交渉したりすること、またもしEEC内で実施されることでメンバーの国の中で少しでも不利な経済的または法的立場に置かれるようになるような提案に対しては、可能な限り強く抵抗することである」となっています。

ベルギー、英国、デンマーク、フランス、西ドイツ、オランダ、イタリア、北アイルランド、アイルランド、スペインの各国はEEC諸国で、それらの国の協会はすべてユーロマットのメンバーです。西ドイツの場合、業界内のいろいろな部門を代表するいくつかの協会があり、アイルランドにもふたつの協会がありますが、すべてこれらはメンバーです。これら複数の協会がある場合、後にメンバーとなった協会は、先にメンバーとなった協会と統一する努力をするという条件で加盟を認めており、アイルランドでは実際そのようにしてひとつの強力な協会を作ることができました。

会長のもとに3人の書記そして相談役兼顧問1人

私自身はユーロマットに大変興味があり、またこの連合体と個人的なつながりがあります。私がヨーロッパを広く旅することから、私はユーロマットの特別代理人に任命されています。このことは、まだユーロマットのメンバーでないヨーロッパの協会との間の初の連絡員として私が行動していることを意味しています。

ユーロマットは大変うまく組織されています。会長は、ベルギーの協会UBAの会長でもあるウィリー・ミシールズ（Willy Michiels）氏。このもとに三人の書記がおり、UBAからの書記、オメー・ド・ムンク氏はフランス語圏の国々に対して、西ドイツ・オペレーター協会のZOAからの書記、フォルカー・ドロスト氏はドイツ語圏の国々とオランダに対して、英国の協会BACTAからの書記、アラン・ウィリス氏はスペイン、デンマーク、英国に対して、それぞれ共同書記の職務に就いています。

上の写真、座っているのがUBAならびにユーロマットの会長のウィリー・ミシールズ氏、その左はユーロマット共同書記のひとりであるオメー・ド・ムンク氏

相談役兼顧問のジョン・シングルトン氏は生涯を業界で過ごしてきた英国人で、何年もの間、今ではBACTAとなった英国の協会の書記をしていました。今日の英国でのオペレーションに関する立派な法律へと引っぱり上げてきたことについては、その大部分がかれの貢献によるものです。

会長と三人の書記とシングルトン氏とによる会合は、会合を開くのに十分な業務がたまるごとに、毎年数回開かれます。これらの会合はよくブリュッセルで開かれますが、なにもミシールズ会長がベルギー人だからだけではありません。その理由は、欧州共同体の本部がブリュッセルにあり、各国のトップレベルの事務官とそこで接触されてきているからなのです。

EEC共通貨幣制度案や著作権問題などを検討中

遅かれ早かれユーロマットは、自動機械産業にとって一定の重大事項に関して、欧州共同体とともに対処せねばならないでしょう。ある大変重要な事柄のひとつに、EEC諸国で共通の貨幣制度を導入する可能性があります。これについては、ユーロマット全役員にとって、ぼう大な作業と多くの討論が将来必要となるでしょう。この共通貨幣制度についてはすでに、関係するEEC委員会とともにミシールズ会長から意見が提出されていますが、貨幣制度変更は何年も先のことのようです。

業界にとって大変重要なもうひとつの事柄は、著作権とその利用権の問題です。ここ数年間EECでこの問題は討議されてきましたが、ユーロマットは、ことの複雑さを理由に細かい提案が草案となるのはたぶん数年先になると聞かされています。

ユーロマットで決定を下すのに用られるのは投票制度です。それぞれの国は、それぞれ国の大きさに従って一定数の投票数を持っています。小さな国からの役員も、ユーロマット自体の中で役員を選出する権利を持っています。

さまざまな情報や統計はユーロマットに集められております。この連合体のさまざまな国について特別の報告書を作ると、可能な限り私も手伝っています。

ユーロマットの相談役兼顧問のジョン・シングルトン氏は、ユーロマットのことを「最近は平和な時の軍隊のようだ。いつでも闘かう用意をしている」と書いています。それはまさに事実です。ユーロマットの組織は非常に強力で、この連合体は必要になればいつでも行動します。

ユーロマットの年間最大の日は、ここ数回いつもブリュッセルで、毎年三月開かれる年次総会の日です。新メンバーが投票によって認められたり、その他総会の投票で賛否を問う事柄を提出したりするのはこの会合においてです。

ユーロマットの参加者はだれもが、大変幸せに自分たちの経営をスムーズにこなしています。人びとの国際的なつながりが現実のものとなり、まろやかなハーモニーの中で働くことができるという、これはひとつの実例です。

Mary Openshaw

さきほどブリュッセルで開かれたユーロマットの書記局会議にて（左から右へ）アラン・ウィリス氏、ジョン・シングルトン氏、フォルカー・ドロスト氏、オメー・ド・ムンク氏

欧州通信員の記事について解説とご注意

前号から本紙ヨーロッパ通信員、メアリー・オープンショー女史による"ヨーロッパAM通信"を開始しましたが、前号紙面の都合でどうも解説が簡単すぎました。

本紙では九月以来、メアリー女史を本紙ヨーロッパ通信員に任命しました。同女史はヨーロッパの業界に長年深く関っており、また大変活発にヨーロッパ各国を回っています。また本号記事にあるとおりユーロマットの特別代理人であるほか、米国「リプレイ」や西独「オートマテンマーク」など権威ある業界誌に対する通信員でもあります。

従って本紙の任命により同女史は、上記業界誌と共通の共同通信員になったわけです。このことは当然ながら、同女史の記事が本紙同様同女史と契約した各誌への記事と共通ないし同一のものとなることを意味しております。また本紙では同女史の記事（英文、日本文を問わず）を日本国内で独占的に利用するという権利を持っています。以上の理由から、本紙に無断でメアリー女史の記事を日本国内で翻訳、印刷、発行、頒布するなどの行為は著作権法などに抵触することになることをご注意申し上げます。

なおメアリー女史の記事は、できるだけ原文に忠実に翻訳し、今後ともシリーズ化して掲載していく予定となっています。

社主 赤木真澄

日本から10社出展

11月下旬シカゴ開催のAMOA、空前の規模に

米国のAMOAエキスポ82は十一月十七日から四日間（展示会は十八日から三日間）、シカゴ市内のハイアット・リージェンシー・ホテルで開かれるが、AMOA事務局からの情報によると四百三十九小間に百五十三社が出展するという空前の規模となることがこのほど判明した。

全米のゲーム機、ジュークボックスなどのオペレーターを中心とするAMOA（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）が毎年秋開くAMOAエキスポは、同協会の総会を含む各種会合と総合的な展示会より成っており、展示会のほうは小間数は昨年の三百七十九から四百三十九へと、一挙に百小間増加したが、まだ出展希望社の要求にすべて応じきれていないとのことである。

世界的AMショーとしてよく知られている。そして、もともとフリッパーやTVゲーム機が米国から生まれたこともあって、ゲーム機のメッカとも言われるシカゴで開かれるAMOAショーは世界で最も注目されるAMショーのひとつであると言うこともできる。

さて今年のAMOAショーの会場は、従来使用されてきたコンラッド・ヒルトンホテルからハイアット・リージェンシー・ホテルへと移された。同ホテルのうち展示場となるのはワッカーホール、コロンバスルーム、インターナショナル・ボールルームの三ヵ所で、全小

出展社は現在のところ百五十三社となっている（下に一覧表）。米国以外の各国からの出展社があり、まさに"国際的"展示会となる。うち日本のメーカー、その米国での子会社、関連企業は次のとおり（アルファベット順）となっており、その数は十社である。コアランドコープ・オブ・アメリカ社（米国）、データイースト社（同）、コナミ工業㈱、ナムコ・アメリカ社（米国）、ニチブツUSA社（同）、ニンテンドー・オブ・アメリカ社（同）、セガ/グレムリン社（同）、タイトー・アメリカ社（同）、㈱テーカン、ユニバーサルUSA社（米国）。

AMOA EXPO '82 Exhibitors List

Abloy Security Locks
Advocate Computer Systems
All-State Amusements
All-Weather Amusements, Inc.
Alter Enterprises
Americade Amusement, Inc.
American Communications Laboratories
American Shuffleboard Co., Inc.
American Sun-Tronics, Inc.
Amstar Electronics
Amusement Emporium, Inc.
Amusement Marketing Concepts Ltd.
Amusement Supply, Inc.
Arachnid, Inc.
Ardac, Inc.
Artic International
Atari, Inc.
ATW USA, Inc.
Auto-Photo Company
Automated Production Equipment
Automatic Products Co.
Bally-Empire-Midway
R.H. Belam Co., Inc.
Bob's Space Racers
Brandt, Inc.
British Consulate
  Including 13 Companies
Bumper Tube, Inc.
Business Builders
Carousel International Corporation
Centuri, Inc.
Chicago Lock Company
Cinematronics, Inc.
Coin Acceptors, Inc.
Coin Controls Inc.
Coin Mechanisms, Inc.
The Coin Slot
Coin Sports Distributors, Inc.
Compu-Game
Compunetics Devices
Coreland Corp. of America
D & R Industries
Data East, Inc.
Destron/ G.D.I.
Deutsche Wurlitzer GmbH
Digital Controls, Inc.
Douglas Press, Inc.
Dufferin, Inc.
Dynamo Corporation
E.T. Marketing
Eastern Micro Electronics Inc.
Electro-Sport, Inc.
Empire Distributing, Inc.
Entertainment Enterprises Ltd.
Exidy, Inc.
Fort Lock Corp.
J.F. Frantz Manufacturing
Randy Fromm's Arcade Schools, Inc.
The Game Exchange, Inc.
Game Plan
Game-A-Tron Corporation
Gametechniks
Glak Associates
Global Billiard Mfg.
Goods Manufacturers Intl.
D. Gottlieb
Green Duck Corporation
Hamilton Scale Corporation
Handwell Corp.
Hantarex U.S.A., Ltd.
Harwyn Industries Corp.
House of Cards, Inc.
I C E
Imperial Billiard Industries
Interlogic, Inc.
Intermark Industries, Inc.
International Game Technology (Sircoma)
International Totalizing Systems, Inc.
J-S Sales Co., Inc.
Jensen Tools, Inc.
Jukebox Junction
K Enterprises
Kiddie-Rides U.S.A.
Klopp International, Inc.
Konami Industry Co.
M. Kramer Manufacturing
Kurz-Kasch Electronics
Loewen-America, Inc.
Marantz Piano Co., Inc.
Merit Industries, Inc.
Meyco Games, Inc.
Micro Magnetic Industries
Midwest Kable
Movie Hut
Namco-America, Inc.
National Merchandise Company
Nevada Gaming School
Nevada Novelty
Nichibutsu U.S.A. Corporation
Nintendo of America, Inc.
No-Mak
North American Amusement Co.
The Norton Company
Nu Look Products, Inc.
Omega Products
Pace Incorporated
Pacific Novelty Mfg., Co.
Penn-Ray Int'l. Corp.
Play Meter Magazine
Playtime Distributing
Priority Cigarette Service, Inc.
R.J. Reynolds Tobacco Company
Rock-Ola Manufacturing Corp.
Roger Williams Mint
Rowe International, Inc.
Sampo Corp. of America
Scan Coin, Inc.
Sega-Gremlin Industries
Sein Co., Inc.
Skee-Ball Inc.
SMS Manufacturing Corp.
Specialty Slots Corp.
Stambouli Brothers
Standard Change Makers, Inc.
Status Game Corp.
Stern Electronics, Inc.
Steven-Morris Company
Suzo Trading Company
Taito America Corporation
Tehkan International
Third Wave Electronics Company, Inc.
Thomas Automatics, Inc.
Tommy Lift Gate Mfg. Co.
Tru-Check Computer Systems, Inc.
Ultra Lift Corporation
United Billiards, Inc.
Universal U.S.A. Inc.
Utec, Inc.
The Valley Company
Van Brook of Lexington, Inc.
Vendall Machines Limited
Vending International Corporation
Venture Line, Inc.
Video Babies, Inc.
Videotronics Co., Inc.
Wico Corporation
Williams Electronics, Inc.
Willis Industries, Inc.
The Wiz Kids
World Vend Ltd.
World Wide Distributors, Inc.
The Wurlitzer Company

TVゲーム著作権で 画期的な判決

米国ウィリアムズ社による成果

米国ウィリアムズ社（本社シカゴ、ストロール社長）がTVゲーム無断コピーで訴えていた裁判で八月二日、画期的な判決が下って、米国業界で大きな話題となっている。

これは同社がアーチック・インターナショナル社を相手どって、TVゲーム機「ディフェンダー」の無断コピー品「ディフェンス（コマンド）」を問題にして著作権の有無について争ってきたもの。すでに本紙では、土井先生による「ビデオゲーム裁判事例の研究③」で前号に、その詳しい内容を掲載しているが、その趣旨は、米国控訴裁判所がTVゲーム機のコンピュータープログラムを文芸著作物とし、さらにゲームのアトラクトモードとプレイモードを視聴覚著作物として、明らかに認定したことになる。

ウィリアムズ社は、TVゲームの著作権確立とアーチック社に対する勝利を獲得し、今後の市場安定に期待したいとしている。

米国・シネマトロニクス社が 事実上の倒産

米国のTVゲーム機メーカーであるシネマトロニクス社（本社カリフォルニア州エルキャニオン、テッド・フクモト社長）が、このほど倒産したことが明らかになった。

同社は九月十七日、連邦・破産法の再建規定に基づく保護を申請したことで、同社の事実上の倒産が公然化した。この保護申請により、同社はシカゴにおけるAMOAショーで同社新製品を発表することが許されることになった。倒産してもこうした営業活動が認められるのは、それなりの手続きが必要という見本でもあるが、同社倒産のニュースは米国TVゲームメーカーたちに少なからぬ衝撃を与えたもようである。

同社は一九七八年、業界初のXY方式のTVゲーム機「スペース・ウォーズ」を発表し、人気を得て基礎を固めその後もXY方式で新製品を放ってきたが、このところ取引き上の不手際が続き資金に行き詰ったとされている。

米国セガ/グレムリン社から「ペンゴ」アップライト ATW社は「シンドバット」を発表

米国のセガ社（本社ロサンゼルス・ローゼン社長）からTVゲーム機「ペンゴ」が十月はじめ発表された。

同ゲームは日本のコアランドが開発、日本のセガ社（本社東京、ローゼン社長）が全製造販売権を持っているもので、日本では九月中旬、テーブル型で発売となった。米国ではセガ社の子会社であるグレムリン社（本社サンディエゴ、ブラウ社長）が製造し、セガ/グレムリンから、アップライトとテーブル型で出荷されることになっている。

PENGO（Sega/Gremlin）

さて今回は別に、台湾のATW社（本社高雄市、ジェイムズ・ファン社長）の新製品「ニュー・シンドバット7」の写真を掲げよう。同社はさきほど社名変更した台湾の有力TVゲーム機メーカーで、とくに香港市場などへ出荷しているとのこと。

今回の新製品もTVゲーム機で、同社は今回AMOAショーに出展し、同ゲームを発表するとしている（同社はコピーヤーのアーチック社とは別会社）。

New Sinbad 7（ATW）

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

トーケン

メダルゲーム機用の各種メダルをはじめとして、風営機（アレンジボール、オリンピアマシン）用メダル、メダル貸機用メダル（ゴルフやバッティング、テニス、パーキングなどのマシン用）のほか、販促用のキーホルダー、バッヂ、タッグプレート、タイピン、その他アクセサリー類などをズラリと並べて展示した。

東亜自動電機製作所

同社はコインマシンのメーカーとして今回、人の声をコンピューターで合成、８種類の音声をスイッチで選択できる**「ボイスボックスＶＳ-2」**を発表。このほか疑音発生装置「マイナＴＧ型」、電子メロディー「６Ｍ型」、パネル式コインパルスマシン「ＦＰ-ＡＳ型」、コインオートタイマー、コインボックスなどを展開した。

三和エレクトロニクス

ＴＶゲーム機部品の専門メーカーである同社は、新素材のジュラコンを軸受けや方向ガイドに採用し耐久性、操作性をよくした**「ジョイスティック・レバー」**、ピアノタッチで他のゲームへの交換もワンタッチの**「ワンタッチ操作盤」**を中心に、各メーカーおよび機種に合わせた操作盤、コインシューター、スイッチなどを豊富に出品。

富士電機冷機

同社は自動販売機の大手メーカーとして知られているが、初出展した今回のショーでは、遊園地などの出入口管理用**「コインパッサー」**「ターンスタイル」を出品し、コントロール装置との併用で定員規制、時間規制などもできるシステムを紹介。またマイコンにより出入口業務の自動化、省力化を行なうシステム「ＡＣＳ」も披露。

フォルテ電子

各種の電子部品および半導体を展示した。カラーＴＶモニター、フローファン、抵抗アレイ、スイッチ、リレー、スイッチング電源、スピーカー、小型電磁カウンター、プリント基板、ワイヤーハーネス、コンデンサ、クリスタル、コネクター、ボリュームコントロール、コード、ＩＣ各種、その他ゲーム用電子部品など。

日本コインコ

ゲーム機、自動販売機、両替機などのコインメカニズムや紙幣識別機の専門メーカーである同社は、電子式１ウェイアクセプター**「Ｅ-100」**シリーズ、100円・500円硬貨対応のアクセプター「Ｎ-300」シリーズをメーンに出品。 500枚自動収納金庫付き（カートリッジ式）の紙幣識別機「ＮＢ-151」、「ＮＢ-141」、「ＮＢ-221」など。

20th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

エフエム

サンヨーの両替機や計数機などの販売代理店として業務を展開している同社は、サンヨー硬貨計算機「ＭＰＭ-220」、硬貨計算機「ＯＣＭ-100Ｈ」、紙幣識別装置「ＳＢＶ-1501シリーズ」（マイコンと新方式センサー採用の小型軽量タイプ）のほか、立石電機製「オムロン小形紙幣計数機ＹＣ-Ｆ01」などを出品した。

旭精工

メカ機構では限界のあった選別機構を電子化し不良疑貨、針金や糸などによるイタズラを完全にシャットアウトした**「電子セレクター810-Ｅ」**、同「810-ＥＳ」、また選別精度の高いセレクター「720-Ａ／Ｂ」、外国コインに最適の「730-Ａ」、ホッパー「ＣＨ-500」、スタンプディスペンサー「ＡＳＤ-Ｌ､Ｒ」など高い信頼性を強調。

パーツその他

部品供給の専業化進む 高度な硬貨システム

従来ＡＭ業界にはパーツ専業が少なかったが、ＴＶゲーム機の普及によるＡＭ市場の拡大とともにパーツ部門の需要が増大し、それに応えてゲーム機関連製品を扱う業者が増えてきている。今回のショーでもＴＶモニター、電源基板、スイッチ、レバー、ＩＣチップなど従来に比べてパーツ取扱い業者の出展が多くなった。

また硬貨システムでは研究、開発が一段と進み、とくにイタズラや擬似硬貨、変造紙幣の防止に関して、電子メカを採用するなどその徹底が図られ、この分野での信頼性を高める方向を示した。

ＫアンドＵ商会

アップライト型キャビネットを中心に展示した。高さ約１㍍の新小型キャビネット**「ミニアップ・チワワ」**を主力に、14㌅と20㌅用アップライト型キャビネットをオレンジ、赤、ブルー、木目、ダルマ型と豊富に出品したほか、イタズラ防止機能を備えた「コインボード」、直流電源装置「ＭＰＳ」シリーズなども紹介した。

加賀電子

電子部品を専門に扱う同社は、ＴＶゲーム用カラーモニター「ＫＺシリーズ」を中心に音声発生ユニット「ＡＷ-4」、スイッチング電源などを出品したほか、バンダイ「インテレビジョン」を大型画面にてデモンストレーション。またこのほど決定した同社製品のブランド名「ＴＡＸＡＮ」をアピールし、その浸透を図った。

エム・アイ・ピー

部品専門メーカーである同社は、イタズラ防止クレジット基板を中心に、ゲーム機用各種パーツ類を展示した。**「スナイパー31」**は警報ブザー付イタズラ防止クレジット基板、**「ピーポ」**はスナイパー31の機能拡張キット、**「パルサー1200」**は１入力で最大1200カウントのパルス発生によりミスを完全に除く。このほかモニター類など。

20th Amusement Machine Show 出展各社写真特集

ユニエンタープライズ

同社開発のバイオリズムによる占い機「バイオリズム・マシン」を中心に、任天堂「ドンキーコング・ジュニア」、カワクス「ゴンタロードラッシュ」などTVゲーム機、モニター、ICパーツ、スイッチなどTVゲーム機関連部品のほか、大画面によるビデオおよびビデオカラオケ**「にっかつニューシアター」**も展示した。

ママ・トップ

TVゲームのソフト開発に必要な機器類を系統的に展示し、ゲームアイデアを具体的なゲームにする工程を実際に披露した。そしてキャラクターと音色は同社が用意し、同社がすべてのリスクを負って開発、完成したニューゲームには、アイデア提供者名を入れ、ヒットすれば謝礼金を支払うとしている。ゲーム場用の省エネ照明も出品。

ボナンザ・エンタープライゼズ

米国アーダック社の極東総代理店である同社は、アーダック自動紙幣収納器付きアクセプター「**JN-1500**」などを用いたシステム「多用型紙幣式ユニット（通称“ボナンザボックス。）」を紹介したほか、両替機や紙幣識別機を展示。そして「アーダック識別機には磁気テープ付き変造千円札は絶対に入りません」と大々的に明示。

日光堂

業務用、家庭用のカラオケ専門メーカーである同社は、あらかじめ吹き込んだプロ歌手の歌とのデュエットができる**「ペアカラオケ」**、「K-3600」を3連デッキ型にしスピードアップされた**「カラオケ3連型ハイキャッスル」**、採点付き家庭用カラオケ**「ワンダースコアWS－126D」**ほか、カラオケ関連製品を総合的に展開した。

レジャートロン工業

TVゲーム機に関するあらゆる部品を取扱っている同社は、東芝製TVモニターに極東企画「トリプルパンチ」、ダイサン商事「なめんなよ」などのTVゲームのデモンストレーションを映しディスプレイしたほか、パワーサプライ、トランス、レバー、テーブル型キャビネット、ROM、RAMなどを出品、その製品の豊富さを強調。

話題のマシン

投げるタイミングとリール巻き

魚釣りをTV化

データイーストから「フィッシング」

魚釣りをテーマにしたDCシステムのTVゲームカセット「フィッシング」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から十月下旬に発売となる。

これは釣り人が防波堤から岩場のポイントに向かって投げ釣りをするもので、釣り人が前後に振るサオに合わせてタイミングよくボタンを押すと、針のついた釣り糸が飛んでいき、再びボタンを押すとリールが巻き上げられていく。

投げる時、画面左側の全体画面とポイントが表示されたスコープを見てボタンを押す。針が海に落ちると大中小と三種類の魚が現われ、針にかかればリールを巻き上げるが、その際、魚の重さや巻き上げる力、途中の危険ゾーンなどに応じて糸の張りぐあいを表わすテンションメーターを見ながら巻き上げる。また小魚がかかった時、それをまた大きな魚に食べさせて大小の魚を一度に釣ることもできる。表示されたタイマーがゼロになったり、巻き上げる際に岩にぶつかったり、テンションメーターが最高に達すると、針一本を失う。五匹釣り上げるとボーナス得点が加算され、岩場の配置や絵柄、色の異なる次のパターンへと進む。

得点は魚の種類により異なるが、それぞれの得点はその魚の重さと同一になっており、針にかかった時に表示されるので、糸のテンションの目安ともなる。また遠方の魚ほど高得点、パターンを追うごとに倍得点となる。

釣り針三本でゲーム終了だが、一定得点以上で一本追加される。

テープ単価四万三千円。

フィッシング

リアルなフィルム映像で

迫力あるドライブ

KASCO「ザ・ドライバーII」

映画フィルムによるドライブゲーム機「ザ・ドライバーII」が、関西精機製作所（本社京都市、古川謙三社長）から十月中旬に発売となった。

これは同社「ザ・ドライバー」に改良を加え、キャビネットもコックピット型になったもの。

大型フレネルレンズ使用のワイドスクリーンにプロの運転する車が映し出され、その後にうまくついていくゲームで、次々と展開されるドライブ条件にそって運転する。ハンドルさばき次第で映像は素早く反応し、運転ミスや事故を起こすと警告音、パトライトが作動する。上手に運転すれば得点が上がり、一定得点以上でリプレイができる。

光学録音が同調し、ブレーキ音、加速音などの効果音が迫力を増す。タイマーは八十秒（切換可能）。なおフィルムにはF1レースと京都市郊外の道路を走るものとの二種類ある。

定価百十万円。

ザ・ドライバーII

2画面のTVテーマゲーム

豚を狼から守る

コナミから「プーヤン」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）からTVゲーム「プーヤン」が、十月上旬発売となった。

これは子ブタを狙って襲ってくる狼の群れを、親ブタがやっつけていくというもので、二つのパターン構成になっている。プレイヤーは上下二方向レバーとボタンを操作する。

第一パターンはブタの住み家で、狼たちが次々と上部から風船につかまっておりてくる。親ブタは画面右側でゴンドラに乗り、上下に移動して弓矢で風船をわって狼を落としてやっつけていく。上部にランダムに現われる肉を取って投げると、数匹の狼が風船を離して肉に飛びついて落ちるので、まとめてやっつけることができる。地上までうまくおりた狼は、ゴンドラのうしろのハシゴを上り、穴（全部で四つ）に入ってかみついてくるので注意。すべての穴に狼が入るとゴンドラを移動するのが難しくなる。画面左上の旗に表示された数だけ狼をやっつけると、次のパターンに移る。

第二パターンは狼の住み家で、今度は狼が下から風船にぶら下がって上の岩場に上っていくのを攻撃する。狼七匹が岩場に上ると、大きな岩を落とし親ブタはアウトになる。ここでも表示の数だけ狼をやっつければクリアとなるが、最後のピンク色の狼を逃すとさらに狼五匹が追加となる。第二パターンをクリアすると第一パターンに戻るが、ゲーム内容は難しくなる。

親ブタ三匹がアウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加となる。

基板販売のみで定価十三万八千円。

プーヤン

話題のマシン

ジャンプしながら進め

果物を食べる狸

シグマからTV「ポンポコ」

タヌキの食事をテーマとしたTVゲーム機「ポンポコ」が、シグマ商事㈱（本社東京、真鍋勝紀社長）から十一月上旬発売となる。

これは階層状になった画面で各所にハシゴがついており、メロンやチェリー、パイナップルなどのフルーツをタヌキが食べていくというゲーム。

各層のフロアには切れ目やピンがあり、それらはジャンプボタンを押して飛び越えねばならない。その場合、ボタンの押し方で大小のジャンプを使い分けられる。途中で毛虫やヘビが妨害をする。数カ所にあるツボを取ると、ボーナス点かヘビが現われる。ジャンプに失敗したりピン、毛虫、ヘビに触れるとアウト。また画面上部に表示のタイマーがなくなると一匹アウトだが、タイムアウトになる前に全部のフルーツを食べると一パターンクリアで、残りタイムに応じてボーナス得点が加算される。三匹アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹が追加される。

アップライト型とテーブル型（いづれも20ｲﾝﾁ）での発売で、定価未定。

ポンポコ(テーブル)

ポンポコ

“もぐら退治”元祖の東娯から

ミスターモグラ

ボーナスゲームで色分け叩き

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）からアーケードゲーム機「ミスター・モグラ」が、十月下旬発売となった。

これは同社「モグラ退治」の改良版で、ボーナスゲームや四段階の実力表示が加えられたモグラ叩きゲーム。

八つの穴から赤い帽子をかぶったモグラ四匹、黄色い帽子のモグラ四匹が一匹のみ、数匹、あるいは全部とランダムに顔を出すので、これをハンマーで次々と叩いていく。叩くごとに得点が上がっていき、盤面にデジタルにて表示される。三十点以上叩くとボーナスゲームとなる。これは盤面の○印の部分に赤か黄のモグラがランプで表示されるので、その指示どおり赤が点灯すれば赤モグラを、黄色点灯で黄モグラを叩くわけだが、間違って叩けば減点となる。結果は得点に応じて、英文で表記された四段階のうちいずれかのランプが点灯する。ゲームはタイマー制で一回六十秒だが、三十点以上のボーナスゲームになるとさらに三十秒追加される。

定価七十八万円。

ミスター・モグラ

宇宙戦争テーマ、4場面

惑星上で攻防戦

大森電気「バトルクロス」

宇宙戦争をテーマとしたTVゲーム機「バトルクロス」が、大森電気㈱（本社東京、大森勝雄社長）から十一月上旬に発売となる。

これは四つの場面から成るもので、惑星上の宇宙空間で敵との攻防を繰り広げるというゲーム。

第一場面ではビーム砲を八方向にコントロールし敵を攻撃していくが、途中で燃料メーターが減っていくため、母船とドッキングして給油しながら戦う。第二場面は岩石群が押し寄せてくるもので、岩石から出される電磁波を避け、敵基地を攻撃しながら岩石群に衝突しないように進んでいく。第三場面は大きな蜂の巣から飛んでくる蜂を落とし、巣の穴（緑色）を次々と破壊し、最後に女王蜂を撃ち落とすと大爆発する。第四場面はミサイル戦で、大きな敵宇宙船の船体に命中すれば大爆発してクリア。ランダムに現われる敵母船はボーナス得点。得点は場面を追うごとに高くなる。

定価テーブル20ｲﾝﾁ型五十八万円、アップライト型六十一万円。基板販売もあり定価十二万五千円。

バトルクロス(テーブル、アップライト)

連載小説〈19〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

探偵について（S）

夜はまだはじまったばかりだ、風は甘くかぐわしく二人はまだ人生のとばぐちに立ったばかりの若さだ、と、女のこと歩きながら淳介はおもう。

淳介のとしを考えると少少あつかましいような気がしないでもないが淳介は気はまだ充分に若いのである、若いからよく悩むのである。

この街のあでやかなイルミネーションやネオンが女のこのシルクの服によく映る、よく光る。

シルクのブルーがところどころ燦くたびに微妙に色を変えて女のこに好意をもっている淳介にはそれがちょうどカレイドスコープを見ているようで眩惑さえ感じてしまう。さまざまな曲線が鮮かに浮き出てくる。

一緒に歩いているうちに何かの拍子で女のこの腕が触れてきたりすると冷たくて滑滑していてとてもよかった。

「そうか、では今日はずっときみと一緒だったということか」

「そうかもしれませんね」

「ねえ、眼鏡をおとりになったら。プールで眼鏡を外していらした時のほうがよかったわ。まるで痴漢のようで」

「痴漢」

「そうよ 痴漢よ」

「そんな馬鹿な」

「でもそうでしょう。プールの中であるのをいいことにして、いきなり変なところに触れてくるんですもの」

「困ったな」

「眼鏡を外していたからはっきりしなかったとおっしゃりたいんでしょう。ええ聞かなくても分っています。あれだわ、ソクラテスの弁明とかいうものではなくて、そうだ、痴漢の弁明ですよ。いくら眼鏡眼鏡といっても、あの触れ方は痴漢ですよ。非常に鋭い感じだったじゃないかしら」

「困ったな」

淳介は本当に困ってしまった。淳介がおもってもいない方向へとファウルそれもホームラン性の大ファウルのように話が移ってゆくのである。

こういうはずではなかった。淳介のつもりではくだんの女のこはどうやら詩に関心があるようだ、だから大岡信がマリリン・モンロウにとつくった詩のあの最後の意外な飛躍からでも話をはじめようとしていた。

マリリン
マリリン
マリリン
ブルー

服のブルーはマリンブルーのように淡いものではなくてかっきりとした濃いものではあるのだが同じブルーでもマリンブルーではないということであればそれはそれでまたそこからブルーについて話がはじまることであろう。

ビキニもブルーであったのだからどうやらこの女のこのブルーにたいする興味は相当つよいようだ。

気分さえブルーでなければブルーについての話も満更悪くはないことだろうなどと淳介が目論んでいるところへいきなり痴漢とやってこられて淳介は戸惑ってしまった。

「そうよ、きついものでしたわ。まるで癖になりそう。あはは」

ここまできてはじめて冗談だと気がつくようではやはり俺はとしかなとある種の悲哀をおぼえながらも淳介は。

「きつい冗談をいいますね」

「どれどれ眼鏡をよこしなさい」

「痛いよ」

「ごめんなさい、まあ度が強いのね。これではしようがないかもしれませんわね」

「そうだろう、眼鏡がないときみでも白豚に見えちゃうよ」

「まあ」

とパリジェンヌが小さな歩幅でつかつかと舗道を行くのと同じように女のこはこまたのこまたの急ぎあしで先の方へ行った。

淳介は急に眼鏡をとられて眼の焦点があわず、ぼんやり立ち止ってしまう。

女のこは当然淳介が追ってくるものとおもっていたのが当がはずれ、また引き返してきた。

「どうなさったの」

「眼鏡を返してくれ」

「歩くことぐらい出来るのでしょう。おかしいことをおっしゃるから罰があたったのよ」

「罰があたるのならきみの方にだよ」

「なぜ」

「自分で分ってるだろう」

「いいえ、私はすくなくともちゃんと歩くことぐらい出来ますよ」

と言いながら女のこは淳介の腕に腕を組んできた。

女のこの柔らかい胸が淳介の背後をそっと押してきたようだ。

「さあ痴漢は逮捕されました」

「おいおい人ぎきの悪いことを言うなよ」

「いいえ、眼鏡を外すと途端に眼が大きくなってやはり痴漢の顔です」

「でもあれね眼鏡を外すと睫がながくて魅力的ですこと、おほほ」

よく笑う女のこだ、もっともよく泣く女のこよりはましだが。

「ねえ、もうすこしゆっくり歩きませんこと、息切れしそうですわ」

淳介は上気したのかどうやら一所懸命はやく歩くことだけを心がけていたようだ。

ゆっくり歩を運ぶうちに漸く淳介も落着きをとりもどし、平常心が甦ってきた。

「いつまでも歩いていたい気分だけど、どこかで休もうか」

「そうですわね」

ゲームセンターの隣りにバーがあった。西部劇によく出てくるようなつくりのバーである。

上も下も空いている例の両開きの扉を淳介はいきがって手をつかわずに両肩ですっと押して入ったとおもうと、

「いたい」

と、女のこは続いて入るのに一瞬遅れて、顔を両開きの扉にはさまれたようだ。

「よかったね。やはり罰があたったのさ」

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

At the reception of Namco held on September 30. (l-r) Mr. & Mrs. Nolan Bushnell; Ray Kassar, chairman and CEO of Atari; Masaya Nakamura, president of Namco; Hideyuki Nakajima, president of Namco America, Inc.; Bushnell commented that he intends to re-enter the video game arena without competing with Atari in 1983.

Konami Licences "Pooyan" To Stern Electronics

At Konami Industry's booth at the AM Show; (l-r) Kagemasa Kozuki, president of Konami shaking hands with Gary Stern, president of Stern.

On October 1, at its booth at the Amusement Machine Show, Konami Industry Co., Ltd. of Osaka announced that it granted an exclusive manufacturing licence on its video game "Pooyan" to Stern Electronics Inc. of Chicago, U.S.A. on a PC board basis, concerning the North American market.

Since August 1980 when Konami licenced "Astro Invader" to Stern, Konami has continued to licence to Stern other video games such as "The End", "Scramble", "Super Cobra", "Turtles", "Strategy X", "Jungler" and "Tutankham" — a total of 9 games. Stern intends to market "Pooyan" in the U.S. in October.

Konami Industry stresses that it hopes to licence "Pooyan" to a reliable European company for the European market, and is still looking for a licencee.

Kaneko Seisakusho Licences "Fast Freddie" To Atari

A developer of video game soft, Kaneko Seisakusho Co., Ltd. of Tokyo has recently announced that in early June this year it granted manufacturing rights on its video game "Fly Boy" (known as 'Fast Freddie" overseas) to Atari of the U.S.A. concerning overseas markets.

Atari is manufacturing the video game, and has authorized Universe Affiliated International (UAI) to sell it exclusively in the U.S. market. This has become big news in the U.S. At for the European market in the domestic market, Atari intends to ship to its own outlets.

Kaneko also announced that it has non-exclusively sold licenced PC boards of "Fly Boy" to Taito and Sega. It has been also learned that Kaneko once sold its own videogame "Red Crash" to Tehkan.

"Fast Freddie"

Data East Sues Copiers Of "Pro Tennis"

On July 2, Data East Corp. of Tokyo brought suit against Technos Japan Co. and Ibis Co. both of which have manufactured and sold unauthorized copies of Data East's DC system video game "Pro Tennis", claiming damages from their alleged violation of the Unfair Competition Prevention Law.

According to Data East, the defendants copied and sold the hard PC board and the tape of game soft for "Pro Tennis" without permission. The defendants are opposed to the suit, and are disputing Data East's claim. Ibis, among others, brought a cross action suit against Data East on July 21. The court is examining these suits together. The defendants assert that they had developed "Tennis Game" on their own independent of Data East, and that their game is not a copy, thus opposing Data East contention which asserts that its game had been developed and sold before the defendants. Naturally, Data East is in a more favorable position than the defendants.

Sega's Legal Action

(Continued from page 30)

Sega has strenuously endeavored to pinpoint the production and sales routes of copies, and then initiating legal steps, against those involved and has as a result obtained considerable results.

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

The 200th Issue Of Game Machine!

Next Edition Will Be A Video Game Special

This is the 200th issue of *Game Machine*.

Since it was first published on August 10, 1974, *Game Machine* has continued twice monthly publication, and is now a full 8 years old. At the time of its first issue, the publisher was Nippon Shuppan Kikaku Seisaku Co., Ltd., but since July 1, 1975, Amusement Press, Inc. has been the publisher and the editor has been Masumi Akagi.

At the time when of initial publication the only available trade journal had been "Amusement Industry" which was a JAA bulletin. At that time, it was a pure trade magazine for comprehensively reporting and explaining the Japanese amusement industry. Although this industry is subject to pirating and gambling, *Game Machine* has encouraged creativity and advanced game concepts as a sound guide for the industry to follow, always pointing out an ideal course. This editorial policy has been generally accepted, and is now highly recognized in Japan and abroad.

Much thanks goes to our many readers which have continued to read *Game Machine* into its 200th issue, and continued patronage is sincerely requested.

In commemoration of the 200th issue, the 201st issue will cover "Video Games" in a special extra issue edition. It will carry a list of principal video game manufacturers and their video games (about 30 firms, with some 500 items).

— from the editor

The photo below is a scene from Sega's crowded reception (on the night of October 1, at the Hotel New Otani). The photo above shows David Rosen, president of Sega, (right), and Michael Kogan, president of Taito, (left).

Sega Makes Up With Taito Shoji Company

Sega Enterprises Ltd. of Tokyo has recently made up with Taito Shoji Co. of Yamanashi. Sega had sued Taito Shoji in the Kofu District Court demanding that Taito Shoji be prohibited from infringing Sega's copyrights on its video games by selling unauthorized copies. Recently, however, Taito Shoji completely apologized to Sega and they reached a friendly settlement.

Sega's vice president Nakayama shaking hands with Taito Shoji's president Yamashita.

Sega obtained a preliminary injunction against Taito Shoji's unauthorized copies of Sega's video games "Frogger", "Zaxxon" and "Jump Bug" which have been sold or operated at its own locations under the names of "Frog", "Jackson" and "Jumping Bug" in October last year and in June this year to stop sales of these copies. Additionally, in March this year Sega brought a civil suit in earnest against Taito Shoji. Taito Shoji has fought Sega at first, but recently admitted that it was wrong, and apologized totally to Sega, and on August 18, they reconciled at the Kofu District Court.

Based on the reconciliation, Taito Shoji admitted that (1) Sega has copyrights on video games and instruction cards as referred to by Sega, and swore that (2) Taito Shoji will never use unauthorized copies of Sega's video games (including PC boards). Thus, Taito Shoji and Sega have virtually completed their reconciliation which includes payment of damages.

Taito Shoji is an influential local operator with headoffice in Kofu City, Yamanashi Prefecture, central Japan. It is also selling many games. Sega is also suiting several other copiers and commented that it was very happy to have reached a peacefully settlement with the influential company without giving up on its expected objective. On September 30, Hayao Nakayama, vice president of Sega, confirmed the above points with Seigi Yamashita, president of Taito Shoji, with a firm hand shake.

Sega Strengthens Legal Steps Against Copiers

Sega is strengthening legal steps against copiers. After obtaining a preliminary injunction against Kyugo Trading Co. (see *Game Machine*, August 15), Sega has successively taken legal steps against other copiers. On July 26, at the Urawa District Court, Sega obtained a preliminary injunction against Hard Electronics Ltd., a copied product assembler in Tokyo, demanding that sales be stopped, and on August 17, at the same court, Sega obtained a provisional injunction for continuing to have the rights to claim damages. In the wake of these legal steps, Irem and Konami also obtained a preliminary injunction and a provisional seizure injunction against Hard Electronics Ltd., which actually resulted in pirated copies being impounded. Additionally, Sega has also obtained a provisional seizure injunction against Marubishi Electronics Ltd. which has supplied copied PC boards to Hard Electronics (September 6, at the Tokyo District Court), which resulted in the seizure of copied PC boards.

(Continued on page 29)

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan